惨劇RoopeR
惨劇
RoopeR
脚本集II
全世界脚本コンペティション入選作品、掲載
キャラクターカード６枚、封入

目次

本書は、ループ系惨劇体感型ボードゲーム『惨劇RoopeR』シリーズの脚本集です。本書に収録された脚本ならびに追加キャラクターカードを用いてゲームを行うには、本書とは別に『惨劇RoopeR 5th』本体が必要となります。

新キャラクター紹介

このセクションでは本作に収録された新たなキャラクターについての解説を行います。本作には学者、幻想、女の子、コピーキャット、教祖、ご神木の６枚が付属しています。

学者と幻想は過去に作成した『惨劇RoopeR脚本集』にも封入されていたキャラクターであり、５ｔｈにおける新しいカードデザインのものは今回が初出となります。５ｔｈ本体の主人公の書や脚本家の書にてキャラクターの紹介は行っておりますので、今回の紹介は略します。

女の子は過去にボードゲーム雑誌の特典として付属したもので、今回は復刻する形となります。そちらに収録された解説やサンプル脚本も同様のものをこちらに掲載いたします。

コピーキャット、教祖、ご神木は本作が初出となるキャラクターです。それぞれ新たな脚本の可能性を拓く魅力的な面々であり、皆様の新たな脚本を心より楽しみにしております。そのための一助として、こちらにてキャラクターの解説、ルールの補足、サンプル脚本を掲載いたします。彼らを使用する際にはぜひとも参考にしてみてください。

女の子

中級者向け ★★★☆☆

殺伐とした惨劇に幼女が！　不安臨界１の学生なので、事件についてはお嬢様と同じように考えてよい。３つの禁止エリアを持つが、友好能力ゆえに移動は極めて主人公に有利。凄く変なところはないが、ちょっとだけ特殊な要素がたくさん。どれをどう生かすのか、脚本家としての腕の見せ所だぞ。

コピーキャット

上級者向け ★★★★★

髪型やら服装に注目してみよう。どうにも誰かに似てないかい？　実はコイツはアイツの弟。根はマジメな兄と違って学校はサボって遊んでいるぞ。兄同様に脚本作成のルールを書き換える狂った能力で、脚本に新たな可能性を与えるぞ。どう生かすかは君しだい。ちなみにパーソンにすることも可能だ。

教祖

中級者向け ★★★☆☆

どうにも胡乱な団体の代表。特性は犯人にしなければ機能しないので脚本を必ず複雑にするわけではない。活かす際には不安臨界は高めなのでご注意を。事件が2倍になってどうなるのかは必ず意識すること。２つの友好能力は強力ながら不安が必須。犯人とのジレンマを活かせると脚本がおもしろくなるぞ。

ご神木

中級者向け ★★★☆☆

ついにとんでもないやつが来てしまった。そして全てのエリアにおいて、他のエリアが禁止エリアのキャラクターが揃ったぞ！　友好能力こそないが友好無視の有無はすぐにわかる。友好無視での特性の誘発は強制なので気をつけよう。カウンターが置かれて他人がいる最初の日には、みんなで指さし確認だ。ヨシ！

女の子

[主人公]能力の使用を宣言してください。
[脚本家]このループ中、女の子は禁止エリアを失います。

[主人公]女の子が現在いるボードと隣り合うボードを１つ選んでください。
[脚本家]女の子を選ばれたボードへと移動させてください。１つ目の能力が使われておらず、禁止エリアが残っている場合は移動できないのでご注意ください。

コピーキャット

[主人公]第２ループ以降でないと使えません。使用を宣言してください。
[脚本家]コピーキャットと同じ役職を持つキャラクター全員の名前を伝えてください。キャラクターが対象なので死体の名前は伝えません。例えばコピーキャットがフレンドで、フレンドのサラリーマンと医者が生きているならば「サラリーマンと医者を模倣してるぜ」といったように伝えます（コピーキャットがパーソンならえらいことになります）。もしコピーキャットに友好無視、絶対友好無視を持つ役職が配役されていたとしても、この能力は拒否できません。

教祖

[主人公]他のキャラクターのうち、不安臨界以上の不安カウンターが置かれているものを１人選びます。不安臨界が０のキャラクターに限り、不安カウンターが置かれていなくても構いません。
[脚本家]選ばれたキャラクターに友好カウンターを１つ置きます。

[主人公]教祖と同一エリアにいる他のキャラクターのうち、不安臨界以上の不安カウンターが置かれているものを１人選びます。不安臨界が０のキャラクターに限り、不安カウンターが置かれていなくても構いません。
[脚本家]選ばれたキャラクターの役職を伝えます。

主人公プレイヤーへの注意

警告

以降の４ページには女の子、コピーキャット教祖、ご神木を活用したサンプル脚本が収録されております。

これらの脚本に主人公プレイヤーとして参加する予定がある場合は、以降４ページを読まないようにしてください。読んでしまうと真実を知ってしまい、主人公として参加できなくなります。脚本家として遊ぶ方や、自作脚本の参考にしたい方はぜひともお読みください。

小さな友は供にあり

BTX

脚本制作：BakaFire+R

Loop 4 ★★★★☆☆☆☆ 普通

シナリオの特徴

『小さな友は供にあり』はＢＴＸを最低１回は遊んでいる方に向けた脚本です。そうでない場合は、基本セットに収録された脚本をまずは遊んでみましょう。ＰＲカード、女の子の特徴を存分に生かすように作られており、彼女の挙動を把握するのにベストな脚本です。

物語

小さなか弱い女の子。彼女は主人公たちのうちのひとりの従妹であり、そして彼ら全員にとっての大事な友でした。彼女が殺されてしまったことから、惨劇は幕を開けます。

彼女を説得し、殺人鬼から逃れさせるのは容易でした。しかし物語はそれだけでは終わりません。彼女は行方不明になり、街には新たな殺人鬼が現れ始めます。そしてその先には、悲劇的な未来が待っていました。

その悲劇は最初の殺人鬼の小さな行動から始まっていました。他の殺人鬼を作ったのは未来からの来訪者。新種のウイルスを持ち込み最初の殺人鬼を殺させようとしていたのです。主人公たちは来訪者の正体を暴き、説得しなくてはなりません。

悲劇を止めるため、今度は小さな少女の力を借りる時です。共に惨劇を破りましょう！

脚本家への指針

第１ループはフレンドを殺すことによる勝利を目指します。１日目はお嬢様に「移動←→」女の子と委員長に「不安＋１」を置きます。ミスリーダーの能力でお嬢様に不安を置き、不安拡大で委員長に不安２つ、異世界人に暗躍１つを置いてください。そうすればフレンドを殺しつつ、様々な情報を隠せます。無事に成功したら残りのループは情報を遮断してください。委員長の不安を３つ以上に保つのも大事です（失敗してしまったら、第２ループ以降の回し方を参考にしてルールＹを隠して下さい）。

第２ループ以降も同じようにフレンドの殺害を狙います。女の子の能力が１日目に使われたら行方不明で神社の暗躍を２つにしましょう。

総じて勝利は簡単です。しかしシリアルキラーの制御が難しく、情報を隠すとなると中々に難しいものがあります。マスコミのタイムトラベラーだけは暴かれないようにしましょう。その上でできる限りルールＹを隠します。ルールＹは殺人計画以外のいずれもＣＳにできます。できる限りの可能性を残せるよう、神社や少女に暗躍カウンターも置くようにしましょう。

最後の戦いでは「ルールＹの正体」「妄想拡大ウイルスの存在」「本物のシリアルキラーの存在」「ミスリーダーやタイムトラベラーが誰なのか」から１つを最後まで隠してください。

脚本家の勝利条件

1 蝶の羽ばたきを発生させる。
未来改変プラン

2 マスコミに２つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
タイムトラベラーの能力

3 フレンドの殺害
シリアルキラーの能力

非公開シート
CLOSED SCRIPT

小さな友は供にあり
Scenario Name

Rule Y　未来改変プラン

Rule X1　潜む殺人鬼　　Rule X2　妄想拡大ウイルス

Cast　登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様			ミスリーダー	
委員長			シリアルキラー	
女の子			フレンド	
異世界人			パーソン	
黒猫			パーソン	
神格	◆✓		カルティスト	3L
情報屋			パーソン	
鑑識官			パーソン	
マスコミ		✓	タイムトラベラー	

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	不安拡大		お嬢様
2	行方不明		女の子
4	不安拡大		アイドル
5	蝶の羽ばたき		委員長

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数　5

相談　可／不可

特殊ルール

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1		不安拡大
2		行方不明
3		
4		不安拡大
5		蝶の羽ばたき
6		
7		
8		
9		
10		

秋桜教団

脚本制作：叶慧

シナリオの特徴

『秋桜教団』はＢＴＸを最低１回は遊んでいる方に向けた脚本です。そうでない場合は、基本セットに収録された脚本をまずは遊んでみましょう。脚本集Ⅱで初登場となるキャラクターたちを活躍させる脚本で、これらの３人を理解するには最適でしょう。

物語

神社に立つ歴史深き桜の樹。それは怨霊からこの地を護るために力を振るい、秋にも関わらず満開となったと伝えられていました。ゆえにこの村ではこの樹をご神体と奉る信仰が根付いており、教祖の血を引く女性が代々教えを伝えていました。

しかし真実は違います。かつてこの地の大名が財宝を桜の下に隠したまま没し、財宝を護るための嘘がそのまま伝えられたのです。

その真実の一端をつかんだ悪意ある者たちが村へとやってきました。彼らは神社の巫女を騙して発狂させ、さらに都市に住まう不良少年を言葉巧みに悪の道へと誘いました。

彼らは桜を切り倒し、財宝を手にしようとしています。彼らの企みを砕き、村の秘密を守りましょう。

脚本家への指針

第１ループは教祖に「移動↑↓」を置き、お約束の展開で終わらせましょう。残り２手は友好禁止とコピーキャットへの「移動←→」がおすすめです。万一終わらなかった場合はミスリーダーの能力で教祖に不安を置き始めます。

第２ループからはメインラバーズの勝利も狙い始めます。しかし２日目の自殺が厄介な足かせです。２日目に委員長の不安をちょうど１にできれば理想的でしょう。

教祖の不安拡大はすさまじい火力です。委員長が生きていれば１回目で暗躍、２回目で不安と置いてほぼ勝利。ご神木に暗躍２連打でキラーに殺させるのも有効でしょう。ミスリーダーの能力などを駆使して起こすように立ち回りましょう。

一見して勝ち筋は太いのですが、恐ろしく役職が明かされやすいのでご注意を。キラー２人にカードを置き、暗躍を４つ貯めようとすれば最悪でも運勝ちが狙えますが、結果としてキラー２人がまとめて明かされて詰みます。不安拡大以外でご神木に暗躍を貯めても、他のキャラクターに受け流され勝ちづらいのも厄介です。

最後の戦いでまともに隠すのは無理です。フレンド、メインラバーズ、ラバーズの死を防ぎつつ、キラーかクロマクを特定させずに済ませてどうにか逃げ切りましょう。

脚本家の勝利条件

1 キーパーソンの殺害
シリアルキラーの能力、キラーの能力

2 フレンドの殺害
シリアルキラーの能力

3 主人公の殺害
メインラバーズの能力

コンペティション入選脚本

脚本の殿堂ここにあり。脚本家の神髄を垣間見よ。

以降のページでは全世界脚本コンペティションの大賞、入選脚本を掲載しております。全世界脚本コンペティションは２０１６年８月から２０１７年２月を応募期間として実施し、応募総数は１７６作でした。そのうち４９作が入選し、１作が大賞となりました。ご投稿いただいた脚本について内容の変更は行っておりませんが、特殊ルールの表記の修正ならびに難易度表記とループ数のみ変更していることがございます。あらかじめご了承ください。

どの脚本を遊ぶか迷う場合は、以下の脚本総覧を参考にしてみてください。未来に主人公として遊ぶ予定があったとしても、以下の情報であれば見ても大きな問題はありません（脚本タイトルはなるべく忘れましょう）。

主人公への注意事項

警告

大変申し訳ありませんが、本書の脚本ページやプレイガイドを読まないようにして下さい。以降に記載された脚本を読んでしまった場合、あなたが主人公プレイヤーとしてゲームに参加できなくなる可能性があります。

ループ数や相談の有無は主人公の慣れに合わせて脚本家が調整してください。

The Lemming Parade

脚本制作：Jen McTeague

Loop 5 ★★☆☆☆☆☆☆ 簡単

Loop 4 ★★★★★☆☆☆☆ 普通

シナリオの特徴

『The Lemming Parade』は全世界脚本コンペティションで大賞に輝いた脚本であり、あらゆる方にお勧めです。難易度も高すぎず遊びやすいですが、ＢＴＸとWMへの基礎理解は必要です。それぞれを少なくとも１度は遊んだうえで、この傑作に触れてみてください。主人公が不慣れでない限りは、ぜひ４ループで。

物語

エリーヴィルの町は、奇妙な陰謀論者がいることを除いて静かな町でした。彼は異なる世界や恐るべき神話について語りましたが、誰もそれを信じませんでした。当然です。赤い糸で編まれた絵のコルク板なんて持っている人が信じられないのは誰の目にも明らかですから。

ある日、転校生がやってきます。彼女は屋根から飛び降りました。おや？

翌日、転校生がやってきます。彼女は屋根から飛び降りました。彼女は？

翌日、転校生がやってきます。彼女は屋根から飛び降りました。いったい？

翌日、転校生がやってきます。彼女は屋根から飛び降りました。誰と出会ったんだ？

脚本家への指針

この脚本の特殊ルールは複数の転校生が登場することです。Ｅｘカードで管理しましょう。４枚の転校生カードがあれば理想ですが、難しければＥｘカードをキャラクターと扱います。

ループ開始時に学者に暗躍を置きます。第１ループ１日目には巫女に「暗躍＋２」、学者に「暗躍＋１」を置き、猟犬の嗅覚のブラフを行います。不安も撒いておくといいでしょう。これで眼をそらさせ、２日目にそのまま転校生をシリアルキラーで殺します。

第２ループ以降は多様な勝ち筋があります。ルールＹは２択となるので、幅広いキャラクターと神社に暗躍を置きましょう。ただし転校生の能力にはご注意を。３日目と４日目の転校生を殺しても勝利なので、シリアルキラーで狙いましょう。集団自殺や大暴動も活用したいですが、ミスリーダーは濫用しないように。

滅びの火を使ってよいのは第３ループ以降です。不死の不在やディープワンがまだいないことなど、多くの情報が明かされてしまいます。

最後の戦いで隠すべきはミスリーダーかカルティストです。カルティストの場合は友好禁止でなるべく友好の使用を遅らせましょう。ミスリーダーは使わないと勝利が苦しいはずです。その場合は最低でも２択を維持できるように。

脚本家の勝利条件

1 神社にX個以上の暗躍カウンターを置く（X＝Ｅｘゲージ）。
だごん様の御言葉

2 キーパーソン、ウィザード、パラノイアの殺害
シリアルキラーの能力、滅びの火、集団自殺、大暴動

3 主人公の殺害
滅びの火

非公開シート

CLOSED SCRIPT

The Lemming Parade

Scenario Name

Rule Y だごん様の御言葉

Rule X1 抗うものたち　**Rule X2** 深き都の囁き

Cast 登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
委員長	◇☐	☐	シリアルキラー	
転校生A	◇☐	☐	キーパーソン	2日目
転校生B	◇☐	☐	ウィザード	3日目
転校生C	◆☑	☐	パラノイア	4日目
転校生D	◇☑	☐	ディープワン	5日目
巫女	◇☐	☐	パーソン	
黒猫	◇☐	☐	パーソン	
サラリーマン	◇☐	☐	パーソン	
鑑識官	◇☐	☐	ミスリーダー	
学者	◇☐	☐	パーソン	
軍人	◆☑	☐	カルティスト	
	◇☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	猟犬の嗅覚	☐	黒猫
4	滅びの火	☐	転校生A
5	集団自殺	☐	転校生B
6	大暴動	☐	転校生C
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート

OPEN SCRIPT

惨劇セット Weird Mythology

ループ回数　　1ループ日数 6

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

隠しルール？　3日目になれば分かりますよ。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	猟犬の嗅覚
2	☐	
3	☐	
4	☐	滅びの火
5	☐	集団自殺
6	☐	大暴動
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

Unlucky Boy vs Power Duo

脚本制作：Christian Kudahl

シナリオの特徴

『Unlucky Boy vs Power Duo』はＦＳの脚本ながらも上級者向けです。

もはやこのゲームを惨劇RoopeRと呼ぶべきかは疑問です。なぜならこの脚本では主人公たちはループできないのですから。

ゆえに様々な要素は最小化されています。これは僅か３日間における至近距離の打ち合いです。ループできず、最後の戦いもないという前提の下で、脚本の中にどういった勝ち筋が存在しているのかを探り出しましょう。

物語

お嬢様とその恋人は邪悪な陰謀を企てていました。

そこに訪れたのは不運な少年。二人は彼が計画の妨げになることを憂慮し、その殺害を企てます。慎重な彼らはは入院する少年の祖母を人質にして、彼自身に引き金を引かせる計画も裏で進めていました。

主人公たちは誰が不運な少年なのかをきちんと理解できるでしょうか。そして協力し、「強大な二人組」との戦いに勝利できるのでしょうか？

脚本家への指針

初期盤面からルールＹとルールＸは確定し、男子学生とお嬢様にクロマクとミスリーダーが配役されていることは自明です。不穏な噂ゆえに、学校にクロマクを残したらそのまま敗北する点も同様です。これらを理解できていなそうであれば開始前の議論を勧めてください。

１日目には学校に「暗躍＋１」、病院に「暗躍＋２」、イレギュラーに「不安＋１」を置きます。こうすると勝利するか病院の事件の準備ができるかのどちらかが起こります。

２日目は複数の選択肢があります。イレギュラーを男子学生に近づけるのは良い手段です。殺人事件で勝利できる可能性があり、そうでなくとも彼の不安を進められます。

３日目でまだ勝てていないならば、２日間の結果を踏まえて計画を進めましょう。イレギュラーの不安を増すか、お嬢様を学校に戻すか。主人公が正しく最後まで立ち回れるか。お手並み拝見です。

脚本家の勝利条件

1　学校に２つ以上の暗躍カウンターを置く。
復讐者の灯

2　キーパーソンの殺害
殺人事件、病院の事件

3　主人公の殺害
病院の事件

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Unlucky Boy vs Power Duo
Scenario Name

Rule Y 復讐者の灯

Rule X1 不穏な噂　Rule X2

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	◊	☐	☐	ミスリーダー	
お嬢様	◊	☑	☐	クロマク	
イレギュラー	◊	☐	☐	キーパーソン	
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	殺人事件	☐	男子学生
3	病院の事件	☐	イレギュラー
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット First Steps

ループ回数　　1ループ日数 3

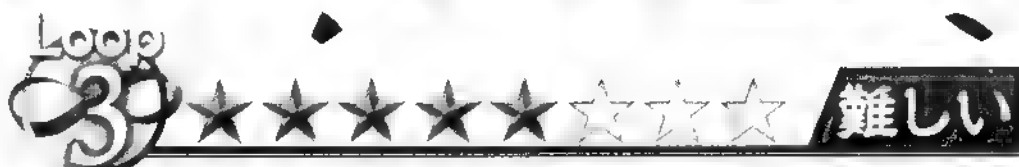
相談 可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	
2	☐	殺人事件
3	☐	病院の事件
4	☐	
5	☐	
6	☐	
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

Complex Complex Complex Complex

脚本制作：The Delta Autonomy

シナリオの特徴

『Complex Complex Complex Complex』はちょいとばかし厄介なＦＳの脚本です。実に複雑で恐るべきキャラクター、幻想をシンプルに取り扱うことを目標としており、彼女が脚本にどのような影響を与えるかを知るには最適です。

物語

あなたの脳内に声が響きます。私はあなたの友であると。そして報道は虚構にすぎず、街は騙され暴走し、破滅が近づいているとそれは告げるのです。

これはただの妄想なのでしょうか。いいえ。この世界ではその幻想こそが、あなたの正気を保つ唯一のしるべです。

信じることをやめないで。

脚本家への指針

第１ループではシリアルキラーによる早期決着を狙います。イレギュラーに「移動↑↓」を置き、幻想を殺しましょう。

第２ループでは幻想、すなわちボードへのカード配置に焦点を置きます。フレンドである幻想をシリアルキラーのもとへ移動させるというブラフを駆使すればボードに暗躍が起きやすくなるでしょう。都市に２つの暗躍を置くのはもちろんですが、病院にも置けるとクロマクの候補を広げられます。その過程で幻想自身に暗躍カウンターが置けたならば、遠隔殺人を狙うのもよい手段です。

第３ループも基本的には同様です。クロマクも隠す必要はなくなるため、都市に暗躍を置けるならば積極的に使いましょう。幻想が友好能力で消えてしまうと勝ち筋が狭まります。ボードに「友好禁止」を置くという選択肢を忘れないでください。

脚本家の勝利条件

1 都市に２つ以上の暗躍カウンターを置く。
復讐者の灯

2 フレンドの殺害
シリアルキラーの能力、遠隔殺人

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Complex Complex Complex Complex
Scenario Name

Rule Y 復讐者の灯

Rule X1 最低の却本　Rule X2

Cast 登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
イレギュラー	☐	☐	シリアルキラー	
幻想	☐	☐	フレンド	
サラリーマン	☑	☐	マイナス	
マスコミ	☑	☐	クロマク	
医者	☑	☐	マイナス	
学者	☐	☐	ミスリーダー	
	☐	☐		
	☐	☐		
	☐	☐		
	☐	☐		
	☐	☐		
	☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
3	遠隔殺人	☐	医者
4	行方不明	☐	イレギュラー
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット First Steps

ループ回数　　1ループ日数 4

相談 可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	
2	☐	
3	☐	遠隔殺人
4	☐	行方不明
5	☐	
6	☐	
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

ワンナイト惨劇（ＢＴＸ病院の事件編）

脚本制作：おみ(HOM)

シナリオの特徴

『ワンナイト惨劇』はゲーム会など他のプレイ卓が終わるのを待つまで、短時間で惨劇ルーパーを再び遊ぶための脚本です。

そのためループ日数は１日、ループ回数の制限は持たせていません。書かれている指針どおりにカードを置いてプレイするだけとなっているため、脚本家を未経験な方がはじめて脚本家をするのにもおすすめです。主人公たち側が悩む姿を見て、脚本家側の楽しみ方を一部体験できる脚本を目指しました。

攻略するまでのループ数を競えます。４ループで解ければお見事です。

物語

もう何回目の今日なのだろうか、私たちはこの１日からどうしても抜け出す事ができない。判明しているのは一つ、今日は「病院の事件」が起きる可能性があるという事実だけ。

抜け出すための方法を探して、また「今日」に挑み続ける。

脚本家への指針

毎ループ以下の行動を取ってください。学者への初期カウンターは不安を置いてください。

病院へ「暗躍＋２」、学者に「不安＋１」、イレギュラーに「移動斜め」と置きます。

病院に暗躍が２つなければ不穏な噂とクロマクで病院の暗躍を増やしてください（ただし医者が病院にいない時にクロマク能力を使うと役職が全部判明するためＮＧです）。

学者が不安２まで達していなければ、ミスリーダーで不安を２つまで増やしてください。これで暗躍２つ（１つでも可）で病院の事件が発生し、主人公が敗北します。

主人側の勝利する方法には手順があります。まずは幻想とアイドルの二人を病院の事件で殺し、フレンド公開により、友好３まであげられるようにします。そして二人の能力でアイドルを動かしたうえで学者の不安を減らすせば、事件を起こさせずクリアできます。

脚本家の勝利条件

1 キーパーソンの殺害
キラーの能力、病院の事件

2 フレンドの殺害
病院の事件

3 主人公の殺害
病院の事件

非公開シート
CLOSED SCRIPT

ワンナイト惨劇（BTX病院の事件編）
Scenario Name

Rule Y　殺人計画

Rule X1　友情サークル　　Rule X2　不穏な噂

Cast　登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	◇☐	☐	パーソン	
イレギュラー	◆☑	☐	カルティスト	
巫女	◇☐	☐	パーソン	
幻想	◇☐	☐	フレンド	
アイドル	◇☐	☐	フレンド	
医者	◇☑	☐	キラー	
入院患者	◇☐	☐	キーパーソン	
学者	◇☐	☐	ミスリーダー	
軍人	◇☑	☐	クロマク	
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	病院の事件	☐	学者
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数　1

相談　可　／　不可

特殊ルール

脚本家は全てのループにおいて脚本で指定されている同じキャラクターやボードへとカードを置く。
毎ループの開始時、幻想のみ主人公側で好きなボードに初期配置することができる。

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	病院の事件
2	☐	
3	☐	
4	☐	
5	☐	
6	☐	
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

ワンナイト惨劇（ＢＴＸ行方不明編）

脚本制作：おみ(HOM)

シナリオの特徴

『ワンナイト惨劇』はゲーム会など他のプレイ卓が終わるのを待つまで、短時間で惨劇ループパーを再び遊ぶための脚本です。

そのためループ日数は１日、ループ回数の制限は持たせていません。書かれている指針どおりにカードを置いてプレイするだけとなっているため、脚本家を未経験な方がはじめて脚本家をするのにもおすすめです。主人公たち側が悩む姿を見て、脚本家側の楽しみ方を一部体験できる脚本を目指しました。

攻略するまでのループ数を競えます。４ループで解ければ相当のもので、５ループで解けた場合もお見事です。

物語

もう何回目の今日なのだろうか、私たちはこの１日からどうしても抜け出す事ができない。判明しているのは一つ、今日は「行方不明」が起きる可能性があるという事実だけ。

抜け出すための方法を探して、また「今日」に挑み続ける。

脚本家への指針

毎ループ以下の行動を取ってください。学者への初期カウンターは不安を置いてください。

学者へ「不安＋１」、神社に「暗躍＋１」、お嬢様に「移動上下」を置きます。学者の不安が２まで達してなければ、ミスリーダーの能力で不安＋１してください。神社への暗躍が止められていれば、クロマクの能力で神社へ暗躍を１つのせてください。

これで行方不明は必ず発生し、学者は神社へ移動して神社の暗躍を２つまで増やすことで、主人公の敗北が確定します。

主人側の勝利する方法は、巫女をひとりきりにすることでシリアルキラーに殺害させてフレンドを公開し、次ループ以降で巫女の友好を３まで上げて神社から暗躍を取り除きます。

そのためイレギュラーやマスコミが一人になっている場合は、行方不明で移動する先を変えてシリアルキラーによる殺害を狙い、クリアまでのループ数を稼ぐようにしてください。

脚本家の勝利条件

1　神社に２つ以上の暗躍カウンターを置く。
封印されしモノ

2　キーパーソンまたはフレンドの殺害
シリアルキラーの能力

初恋のあの娘とヤンデレ巫女 BTX

脚本制作：km

シナリオの特徴

『初恋のあの娘とヤンデレ巫女』はタイムトラベラーを活用した初心者向けの脚本です。

Basic Tragedy Xでは屈指の厄介さに加えてWeird Mythologyでも再登場する人気の役職、タイムトラベラーとはどのようなものなのか。それを楽しみながら学んでいただければと思います。

きちんとやるべきことをやれば主人公は必ず勝てます。惨劇への理解を深め、実力を高めましょう。

物語

やぁ、僕はパーソン。しがないサラリーマンさ。ひょんなことから過去にタイムスリップしちゃったんだ。お願いだから僕の話を聞いてくれないかい。

昔の僕は思い出すのも恐ろしいヤンデレ巫女につきまとわれて、今日ひどい目に合わせれちゃうんだよ。それで学校にいる昔の僕に注意しようとしたら教師の方に「パーソンさんは学校には入れないでしょ」って止められちゃったんだ。君たち、一生のお願いだよ。これから昔の僕に起こる惨劇を止めてくれないかい？

脚本家への指針

最初のループ１日目では男子学生に「移動↑↓」女子学生に「暗躍＋１」、お嬢様に「移動←→」を置きます。こうすると大抵の主人公は「お嬢様の不安拡大を狙っている」と読んでくれると思うのでそこを逆手に取ります。ターン終了フェイズに男子学生が死亡し、メインラバーズの女子学生で主人公を殺害しましょう。

第２ループは不安拡大を起こします。キャラクターと役職の都合上、不安拡大が発生すると脚本家は確実に勝利します（不安＋２をサラリーマンに乗せ、後は不安＋１を置き続けるだけで蝶の羽ばたきが起こせるため）。

３，４ループでは上記の２つを狙いつつ、５日目に男子学生の流布でサラリーマンから友好カウンターを２つ奪ってしまいましょう。タイムトラベラーに友好が３つ乗っていれば安全、と油断している主人公らの足を掬えれば脚本化冥利に尽きるというものです。

最後の戦いに向けて隠すべき役職はフレンドです。刑事はなんとしてもシリアルキラーから守り抜きましょう。

脚本家の勝利条件

1. **蝶の羽ばたきを発生させる**
   未来改変プラン
2. **サラリーマンに２つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま、最終日を迎える**
   タイムトラベラーの能力
3. **主人公の殺害**
   メインラバーズの能力
4. **フレンドの殺害**
   シリアルキラーの能力

非公開シート
CLOSED SCRIPT

初恋のあの娘とヤンデレ巫女
Scenario Name

Rule Y 未来改変プラン

Rule X1 恋愛風景　Rule X2 潜む殺人鬼

Cast 登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	◇☐	☐	ラバーズ	
女子学生	◇☐	☐	メインラバーズ	
お嬢様	◇☐	☐	パーソン	
巫女	◇☐	☐	シリアルキラー	
サラリーマン	◇☐	☑	タイムトラベラー	
情報屋	◇☐	☐	パーソン	
刑事	◇☐	☐	フレンド	
医者	◆☑	☐	カルティスト	
入院患者	◇☐	☐	パーソン	
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	不安拡大	☐	お嬢様
3	蝶の羽ばたき	☐	サラリーマン
5	流布	☐	男子学生
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数 5

相談 可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	不安拡大
2	☐	
3	☐	蝶の羽ばたき
4	☐	
5	☐	流布
6	☐	
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

Believe Me.

シナリオの特徴

『Believe Me.』は初～中級者向け、比較的短めの脚本です。初心者の方でもFirst Stepsによるルールの解説が終わっていれば問題ありません。

１～３ループで脚本家はやること（目指す勝利条件、起こす事件）が決まっており、役職も少ないのであまり慣れていなくても回しやすいでしょう。

事件数が多く、ループを抜けるのは難しく見えますが、実はそうでもありません。

必要なのは、ループ突破とキャラクターを信じる強い意思。その確固たるモノがあるかどうか、お手並み拝見と行きましょう。

物語

惨劇の回避に向けて、東奔西走している、貴方達。

災厄の魔女が眠りから醒めることも、この神社が穢されるのも、私だって看過できない。貴方達が何をしたいかわかってるし、それに私だって、協力したい。

けれど、私はただ、この神社の境内で待つことしかできない。

脚本家への指針

ルールYを最後まで「封印されしモノ」と誤認させます。

第１ループ。ここでは邪気の汚染を起こして勝利します。女子学生や委員長を都市に移動させミスリーダーの能力を使用します。できれば彼女らにも暗躍カウンターを置いておきましょう。

第２ループ。１日目に暗躍をお嬢様に置き、自殺を引き起こしてメインラバーズの能力で殺害します。

第３ループ。病院の事件を起こして主人公の殺害を狙います。病院の事件を盾にして神社に暗躍を置くのもよいでしょう。

最終ループは至難です。これまでの勝ち筋を駆使して柔軟に打ち回して下さい。殺人事件や邪気の汚染の活用が特におすすめです。真っ直ぐループ突破に向かわれると脚本家側は厳しいでしょう。

しかし主人公側はクロマク、カルティストの存在を探しがちなので、そうなればこっちのモノです。ナースや神格にカルティスト、巫女や神格にクロマクの可能性が残るようになっています。ルールYのトリックで翻弄しましょう。

脚本家の勝利条件

1 神社に２つ以上の暗躍カウンターを置く。
巨大時限爆弾Xの存在

2 主人公の殺害
メインラバーズの能力、病院の事件

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Believe Me.
Scenario Name

Rule Y　巨大時限爆弾Xの存在

Rule X1　不穏な噂　　Rule X2　恋愛風景

Cast　登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
女子学生	◊		パーソン	
お嬢様	◊		メインラバーズ	
委員長	◊		パーソン	
巫女	◊		パーソン	
神格	♦ ✓		ウィッチ	3L
サラリーマン	◊		パーソン	
情報屋	◊		ミスリーダー	
入院患者	◊		ラバーズ	
ナース	◊		パーソン	

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	自殺		入院患者
3	邪気の汚染		サラリーマン
4	病院の事件		委員長
5	殺人事件		ナース

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数　5

相談　可／不可

特殊ルール

脚本家の手札から「友好禁止」を取り除く。
脚本家はいずれのターンにおいても、このカードを使うことはできない。

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1		
2		自殺
3		邪気の汚染
4		病院の事件
5		殺人事件
6		
7		
8		
9		
10		

過去からの刺客

BTX

脚本制作：unun(うぬん)

Loop 5 ★★★ 優しい

Loop 4 ★★★★ 普通

シナリオの特徴

『過去からの刺客』は第一回脚本コンペティション大賞作『未来からの刺客』をプレイしたことのある方に向けた脚本です。

上記脚本からの続編として主人公側から見える情報（登場人物、事件）が（ゲーム開始時点では）同じになっており、そのことを主人公側がどう解釈するかがポイントの脚本です。

物語

あの惨劇は終わったはずだった…

何度も失敗し、友人の命を引き換えにしてまで掴んだ真実。あの時起こった些細な事件も、そのために遠くからやって来た「彼」の策略も未然に防ぎ、そして「彼」と固い絆を結び、すべては解決したはずだった。

しかし、それをあざ笑うように、ふたたび殺人鬼は現れ、あの時と同じ事件が巻き起こる。あの惨劇にまたも巻き込まれてしまったのか？

そう思った矢先、あの時はいなかった人物が学校に転校してきたではないか。人々の裏の顔も、どうやら雰囲気が違う。

主人公達は気づくだろう。「これはあの惨劇をすべて別の法則で再現している」

その『過去』の記憶からの思い込みこそが、真実を隠す『刺客』だとも知らずに……。

脚本家への指針

まず、プレイ前にこの脚本が「未来からの刺客」の続編であると伝えましょう。登場人物、事件が前作と同じ点も必要なら伝えます。

１ループ目は都市に暗躍を置いてファクターにキーパーソンの能力を与え、医者に病院から動かしつつ不安でシリアルキラーにし、ファクターを殺害してのループ終了を狙います。

全てが上手くいかなくても医者がシリアルキラーであることは見せましょう。ルールＸは二つともばれて構いません。大事なことは主人公側に「前作の脚本を別のルールで再現しようとしている」と推理させることです。

２ループ目以降もファクターの殺害をシリアルキラーと遠隔殺人で狙います。病院の事件は異世界人が病院に入れないので注意。それが防がれた場合は、神社か学校に暗躍を２つ置いた状態でループ終了させましょう。

これによりルールＹは３択に絞られますが、主人公側が「前作の脚本を別のルールで再現しようとしている」と思い込んでいれば、未来改変プランの可能性を低く考えることでしょう。

ルールＹが露見した後はタイムトラベラーを隠しましょう。巫女の友好能力やシリアルキラーによる殺害には注意が必要です。

脚本家の勝利条件

1 転校生に2つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
タイムトラベラーの能力

2 蝶の羽ばたきを発生させる。
未来改変プラン

3 ファクター（都市に暗躍2以上）の殺害
シリアルキラーの能力、遠隔殺人、病院の事件

4 主人公の殺害
病院の事件

非公開シート
CLOSED SCRIPT

過去からの刺客
Scenario Name

Rule Y 未来改変プラン

Rule X1 不定因子χ　Rule X2 妄想拡大ウイルス

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
女子学生	◇	□	□	パーソン	
委員長	◆	☑	□	カルティスト	
転校生	◇	□	☑	タイムトラベラー	3日目
巫女	◇	□	□	パーソン	
異世界人	◇	☑	□	ファクター	
情報屋	◇	□	□	パーソン	
アイドル	◇	□	□	ミスリーダー	
マスコミ	◇	□	□	パーソン	
医者	◇	□	□	パーソン	
入院患者	◇	□	□	パーソン	
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	蝶の羽ばたき	□	巫女
4	遠隔殺人	□	情報屋
5	病院の事件	□	医者
		□	
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数 5

相談 可／不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	
2	□	蝶の羽ばたき
3	□	
4	□	遠隔殺人
5	□	病院の事件
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

片道RoopeR

BTX

脚本制作：ペロ王子

シナリオの特徴

『片道RoopeR』は初心者から中級者を対象とした特殊なルールを用いた脚本です。

エリアは一直線に並び、キャラクターは一方向にしか進めません。さらに日数により行動カードをセットできる場所が変わることも大きな制限となります。

一見複雑ですが展開は言葉通りの一本道であり、難易度はそれほど高くありません。

クリアの過程で幻想、マスコミ、A.I.といった癖のあるキャラクターの使い方を覚えることも可能で、初級者から中級者へのステップアップにもおすすめです。

物語

世界は闇に呑まれようとしていた。

深き闇は森羅万象を飲み込み、左から右へと侵食を深めていく。

この闇を生み出したのは「脚本家」と名乗る者であるらしい。

「どうか、闇に呑まれ滅びの危機に瀕するこの世界を救ってください」

女神に召喚された君たちは思うだろう。

「これ、ゲーム違くない？」と。

脚本家への指針

タイムトラベラーの能力により勝利を重ねていきます。

第１ループでは神社の暗躍などのブラフを入れつつ（A.I.が自身の友好能力使用による自殺で死亡していない場合）最終日にタイムトラベラーの能力により勝利します。

事件はすべて起こさず、マスコミがシリアルキラーになることと流布の犯人は隠すようにしてください。

タイムトラベラーの存在が発覚したら、１日目はマスコミと都市に「不安＋１」を置き、不安拡大と合わせて、シリアルキラーによるフレンド殺害、流布による妨害のどちらかを臨機応変に行っていきます。

３日目の自殺は主人公が情報を得るための手段であるため、脚本家からは起こしません。

最後の戦いでは幻想と入院患者の役職が最後まで隠し通せれば上等です。展開によってはマスコミを隠すのも良いでしょう。

脚本家の勝利条件

1 幻想に２つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
タイムトラベラーの能力

2 フレンドの殺害
シリアルキラーの能力

非公開シート
CLOSED SCRIPT

片道RooperR
Scenario Name

Rule Y 未来改変プラン

Rule X1 妄想拡大ウイルス　Rule X2 友情サークル

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	◆	✓		カルティスト	
教師	◇			ミスリーダー	
幻想	◇		✓	タイムトラベラー	
マスコミ	◇			パーソン	
A.I.	◇			フレンド	
入院患者	◇			フレンド	

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	不安拡大	□	お嬢様
2	流布	□	幻想
3	自殺	□	教師

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数 3

相談　可／不可

特殊ルール

ボードを主人公側から見て[神社]-[都市]-[病院]-[学校]の順に並べる。
すべてのキャラクターは「移動←→」カードにより移動する場合、主人公側から見て右に移動する。
エリアとそのエリアに存在するキャラクターには、エリアごとに指定されている日にしか行動カードをセットすることができない。
（友好能力や脚本家能力に使用の制限はない）
「行動カードセット可能日」
[神社]……1日目
[都市]……1日目、2日目
[病院]……2日目、3日目
[学校]……3日目
脚本家と主人公の手札から「移動↑↓」「移動斜め」「友好禁止」「不安禁止」「不安－1」を取り除く。脚本家と主人公はいずれのターンにおいても、これらのカードを使うことはできない。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	不安拡大
2	□	流布
3	□	自殺
4	□	
5	□	
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

不吉の影と潜む鬼

脚本制作：ヒグラシ

★★☆☆☆☆☆☆ 簡単

★★★★★☆☆☆☆ 普通

シナリオの特徴

『不吉の影と潜む鬼』は初心者から中級者向けの脚本です。ループ数を３にすれば上級者も遊べます。初めてのプレイにはおすすめしませんがループ数を５にすれば難易度としては問題なく遊べます。

一見して王道の脚本ですが、一部ミスリードが含まれています。

物語

不吉を運ぶ黒い影。黒猫が起こす些細な出来事が主人公達に不幸を呼ぶ。ゆえに時を遡った主人公たちは黒猫を止めようとする。

けれど彼らは気づいていなかった。黒猫は前兆に過ぎない。この街には、鬼が潜んでいた。

脚本家への指針

この脚本ではシリアルキラーは最後まで隠してください。A.I.の不死を活用しつつ、キャラクターの位置に注意しましょう。

序盤は蝶の羽ばたきで勝利できます。ＣＳのためにできるだけ多くのボード（特に神社は重要）と少女に暗躍Ｃが２つ乗っている状況を作ってください。

ルールＹが明かされたら黒猫を守りつつ、フレンドの殺害やメインラバーズの能力で勝利します。

潜む殺人鬼は友情サークルへ偽装します。キャラクターの死亡はラバーズやフレンドが割れるだけでなく、偽装先の2人目のフレンドやミスリーダー候補にも影響が出ることに注意してください。

最後の戦いに確実に隠せる役職はいません。シリアルキラーを隠し通せたら理想ですが、厳しいようであればカルティストやフレンドも候補となります。

脚本家の勝利条件

1 蝶の羽ばたきを発生させる。
未来改変プラン

2 A.I.に2つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
タイムトラベラーの能力

3 フレンドの殺害
シリアルキラーの能力、病院の事件、遠隔殺人、殺人事件

4 主人公の殺害
病院の事件

The Balance of Power

脚本制作：Michael Schrag

Loop 6 ★★★☆☆☆☆☆ 優しい

Loop 5 ★★★★☆☆☆☆ 普通

シナリオの特徴

『The Balance of Power』は少なくとも１回は他の脚本でＢＴＸを遊んだことのあるプレイヤーに向けた脚本です。やや初級者向けであり、多くの敗北条件がありながらも主人公はそれを回避する十分な時間があります。

物語

ある富豪―名士にして、犯罪王―彼だけがこの地で力を持っています。そして彼がさらなる力を得るために、筆舌に尽くしがたい悪を解き放とうとしていると噂されています。

彼の側、彼の存在を疎む人々の側。どちらにも異能を持つ隠れた味方がいます。そして誰があなたの味方なのだと判断するかはあなた次第です。

脚本家への指針

第１ループはブラフとして勝利条件を満たすふりをしながらお茶を濁しましょう。イレギュラーに友好は置かれないでしょうから。

第２ループ以降は様々な手段で勝利を狙います。手先は可能ならば都市を初期エリアにしましょう。アイドルに「不安＋１」、病院に「暗躍＋１」を置けば病院の事件で勝利できます。殺人事件でフレンドを殺すのもよい手段ですがそれだけ情報が出る点には注意しましょう。

第４ループからは神格が登場します。１日目に「暗躍＋２」を神社に使用し、カルティストの能力を活用して勝利しましょう。

最後の戦いでは巫女をカルティストだと誤認させてください。

脚本家の勝利条件

1 神社に２つ以上の暗躍カウンターを置く。
封印されしモノ

2 フレンド、ファクター（都市に暗躍２以上）の殺害
殺人事件、病院の事件

3 主人公の殺害
病院の事件

4 イレギュラーに２つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
タイムトラベラーの能力

非公開シート
CLOSED SCRIPT

The Balance of Power
Scenario Name

Rule Y 封印されしモノ

Rule X1 友情サークル　**Rule X2** 不定因子χ

Cast 登場人物

人物	◇	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
イレギュラー	◇	□	☑	タイムトラベラー	
巫女	◇	☑	□	ファクター	
神格	◆	☑	□	カルティスト	4L
アイドル	◇	□	□	フレンド	
大物	◇	□	□	フレンド	都市
入院患者	◇	☑	□	クロマク	
手先	◇	□	□	ミスリーダー	

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	病院の事件	□	アイドル
2	殺人事件	□	手先
3	流布	□	大物

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数 3

相談 可 ／ 不可

特殊ルール

手先の初期エリアは直前のループでの初期エリアと同じものにはできない。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	病院の事件
2	□	殺人事件
3	□	流布
4	□	
5	□	
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

Everywhere

脚本制作：Hopkins Loopers

Loop 5 ★★★★☆☆☆☆ 普通

Loop 4 ★★★★★★☆☆ 困難

シナリオの特徴

『Everywhere』は中級者向けの脚本で、主人公と脚本家のどちらにとっても厄介どころがあります。ループの突破は至難の業ですが、役職は全体的にわかりやすく、最後の戦いが枷になることでしょう。

物語

脅威は急速に加速しています。この世界線だけではありません。結ばれた因果の糸は人々の心をむしばみ、次の世界線の脅威を拡大しています。

どうか止めてください。その爆発が止められない、膨大なものとなる前に。

脚本家への指針

はっきり言って勝利するだけなら簡単です。しかし、最後の戦いを見据えると事情は変わります。

クロマクの能力を躊躇なく使用し、暗躍カウンターをばらまいてください。ルールが誤認されなければ最終的にはウィッチが誰であるかを隠さなくてはなりませんが、鑑識官の能力は使われやすいため困難です。ＣＳとしても多数の勝利条件を満たし、ルールＹを隠しましょう。

事件は勝利にもＣＳにも役立つものが揃っています。可能な限り多くの事件を起こして撹乱しましょう。しかしミスリーダーは唯一の隠せる役職です。使いすぎるとそのまま最後の戦いで敗北する点にはご注意を。

因果の糸はこれらの事件の補助となります。しかし妄想拡大ウイルスを引き起こす面では諸刃の剣です。キャラクターを殺してもいいことは何もありません。パーソンの位置やフレンドの不在が明かされ、最終的には役職の少なさからルールが推理されミスリーダーも明かされる恐れがあります。

脚本家の勝利条件

1 都市に２つ以上の暗躍カウンターを置く。
巨大時限爆弾Ｘの存在

2 主人公の殺害
病院の事件

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Everywhere
Scenario Name

Rule Y 巨大時限爆弾Xの存在

Rule X1 因果の糸　Rule X2 妄想拡大ウイルス

Cast 登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	◊ □	□	パーソン	
委員長	◊ □	□	パーソン	
イレギュラー	◊ ☑	□	クロマク	
巫女	◊ □	□	パーソン	
アイドル	◊ □	□	パーソン	
マスコミ	◊ □	□	パーソン	
鑑識官	♦ ☑	□	ウィッチ	
ナース	◊ □	□	パーソン	
手先	◊ □	□	ミスリーダー	
	◊ □	□		
	◊ □	□		
	◊ □	□		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	行方不明	□	手先
2	不安拡大	□	お嬢様
3	蝶の羽ばたき	□	委員長
4	邪気の汚染	□	巫女
5	病院の事件	□	マスコミ
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数 5

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	行方不明
2	□	不安拡大
3	□	蝶の羽ばたき
4	□	邪気の汚染
5	□	病院の事件
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

Who...aaam I......?

脚本制作：Unknown_343(7^3)

Loop 4 ★★★☆☆☆☆☆ 優しい

Loop 3 ★★★★★★☆☆☆ 難しい

シナリオの特徴

『Who...aaam I......?』は中級者向けの脚本です。役職の隠ぺいが極めて重要です。脚本家としてプレイする際にはその点に気をつけてください。

物語

この惨劇はあまりにも不自然です。誰もが役割を演じるかのように、奇怪な脚本をなぞるのです。

未来からの旅人は病を患っています。恋人たちは不自然にも互いに自殺を企てます。看護婦はオカルトじみた噂を妄信し、巫女は殺人鬼という裏の顔を持ちます。

あなたたちが頼れるのは都市に設置されたA.I.のみ。

さあ、お答えください。この不自然な惨劇を糸引く私は、だぁれ？

脚本家への指針

まずはシリアルキラーでラバーズを殺し、メインラバーズで勝利します。こちらが厳しい場合はタイムトラベラーの能力を使い、その存在を明かしましょう。

メインラバーズへの警戒が高まったならば、病院の事件によるＰＰで可能な限りループを稼ぎましょう。カルティストの能力も必要であれば使っても構いませんが、正体は確定されないよう気をつけましょう。この際にタイムトラベラーの正体が明かされてしまう点には注意が必要です。

最後の戦いは苦しいものとなります。フレンドは自殺、タイムトラベラーは病院の事件やシリアルキラーから明かされます。最も隠しやすいのはカルティストです。病院の事件のために能力を使うならば、他の候補を必ず用意しましょう。強い勝ち筋を駆使し、最後の戦いまでいかに逃げ切るかが重要です。ご武運を！

脚本家の勝利条件

1 入院患者に2つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
タイムトラベラーの能力

2 主人公の殺害
メインラバーズの能力、病院の事件

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Who...aaam I...?
Scenario Name

Rule Y　未来改変プラン

Rule X1　潜む殺人鬼　　Rule X2　恋愛風景

Cast　登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	◇□	□	メインラバーズ	
お嬢様	◇□	□	パーソン	
巫女	◇□	□	シリアルキラー	
異世界人	◇□	□	ラバーズ	
A.I.	◇□	□	フレンド	
入院患者	◇□	✓	タイムトラベラー	
ナース	◆✓	□	カルティスト	
手先	◇□	□	パーソン	

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	不安拡大	□	手先
3	病院の事件	□	お嬢様
4	自殺	□	異世界人
5	自殺	□	男子学生

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数 5

相談　可／不可

特殊ルール

手先の初期エリアは必ず都市になる。
脚本家の手札から「友好禁止」を取り除く。
脚本家はいずれのターンにおいても、このカードを使うことはできない。

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	
2	□	不安拡大
3	□	病院の事件
4	□	自殺
5	□	自殺
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

全世界脚本コンペティション入選

たとえ我が命尽きるとも BTX

脚本制作：ｋｍ

Loop 3 ★★★★★★★☆☆ 困難

シナリオの特徴

『たとえ我が命尽きるとも』は因果の糸を利用したギミックでロックを突破する脚本です。ＢＴＸを何度かは遊んだ主人公が対象です。

神社に常に暗躍カウンターを供給できるためそのままでは主人公は勝利できません。種に気づいてしまえば、主人公の勝利は容易なものですが、逆に意図的に事件を起こす発想がなければいつまで経ってもループを抜けることはできません。

物語

「まだ……墜ちる……わけには……いかぬ……ッ、ぐふっ。はぁ、はぁ……」

命枯れゆく老人の呟きが聞こえる。

「儂はまだ……逝くわけには……たとえ、この身が朽ちようとも……アレを……解放させては……いかん……ッ」

「おじいさま、しっかりしてください」

若い娘の声も聞こえる。

「もしものときは・・・頼むぞ。我が、愛しき孫娘よ」

「任せてください。必ずや、アレは護ってみせますわ」

彼らの護るものとは、果たして……？

脚本家への指針

クロマクの能力を使えば脚本家は必ず勝利できますが、最後の戦いで問題が生じます。従ってどの敗北条件を満たしているかのＣＳを用意しておく必要があります。カルティストの重複する未来改変プランは特におすすめです。

１日目の大物の自殺は止めなくてはなりません。因果の糸で大物に不安カウンターが乗った場合は「不安禁止」を置きましょう。しかしA.I.が自殺し、フレンドであることが明かされているならばどうしようもありません。諦めて細い勝利の道筋を探してください。

主人公のすべきことは以下の通りです。

・A.I.を自殺させる。
・大物に友好カウンターを置いてループを終える。
・A.I.に「友好＋２」を置いて不安拡大により大物に不安カウンターを置く。
・お嬢様を神社に移動させない。

脚本家の勝利条件

1 神社に２つ以上の暗躍カウンターを置く。
封印されしモノ

非公開シート
CLOSED SCRIPT

たとえ我が命尽きるとも
Scenario Name

Rule Y 封印されしモノ

Rule X1 友情サークル　Rule X2 因果の糸

Cast 登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	✔		カルティスト	
委員長			パーソン	
教師			ミスリーダー	
神格			パーソン	2L
マスコミ			パーソン	
大物	✔		クロマク	神社
A.I.			フレンド	
ナース			フレンド	

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	自殺		大物
2	蝶の羽ばたき		教師
3	不安拡大		神格
4	流布		A.I.

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　1ループ日数 4

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

脚本家の手札から「友好禁止」「不安ー1」を取り除く。
脚本家はいずれのターンにおいても、これらのカードを使うことはできない。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1		自殺
2		蝶の羽ばたき
3		不安拡大
4		流布
5		
6		
7		
8		
9		
10		

二者択一からの脱却

BTX

脚本制作：おみ(HOM)

Loop 5 ★★★★★☆☆☆☆☆ 普通

Loop 4 ★★★★★★★★☆☆ 困難

シナリオの特徴

『二者択一からの脱却』は中級者向けの脚本で、ＢＴＸを何度か遊んだことのある方を対象としています。個性的な解答が特徴です。

物語

人生の中でどちらかを選ばなければならない時が必ずある。

だがしかし現実はそう単純ではない。片方が正解、片方が失敗という選択肢ではなく、どちらを選んだとしても失敗という選択肢も人生には往々にして訪れるものだ。

だが決して諦めてはならい。どちらの失敗を選ぶのかが重要な場面も、人生の中では必ず訪れているはずなのだから。

脚本家への指針

第１ループはイレギュラーへ暗躍２つをのせ遠隔殺人で強制終了させてください。初日は神社へ「暗躍＋１」、２日目で神社をブラフにしてイレギュラーに「暗躍＋２」を狙うとやりやすいでしょう。入院患者の不安を減らそうとしてきたらミスリーダーの能力を最初から使って構いません。

第２ループはイレギュラーに暗躍禁止を使ってくると思いますので、それを活かしてA.I.側に暗躍２つをのせて遠隔殺人で勝利します。

第３ループ以降は前ループの開始時に友好Ｃを乗せた学者から不安拡大を起こせれば「暗躍＋２」と「暗躍＋１」の同時利用するＰＰで必ずどちらかを確実に殺せます。

突破の鍵は異世界人です。友好４での学者の殺害や、友好５でのフレンドを蘇生を活用すれば勝利へとつながるでしょう。

最後の戦いではもう一人のフレンドを隠します。巫女の友好５は友好禁止で妨害してください。

脚本家の勝利条件

1. 異世界人に２つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
   タイムトラベラーの能力
2. キーパーソンまたはフレンドの殺害
   遠隔殺人

非公開シート
CLOSED SCRIPT

二者択一からの脱却
Scenario Name

Rule Y 未来改変プラン

Rule X1 友情サークル　Rule X2 因果の糸

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
イレギュラー	◇	□	□	キーパーソン	
転校生	◇	□	□	フレンド	7日目
巫女	◇	□	□	パーソン	
異世界人	◇	□	☑	タイムトラベラー	
サラリーマン	◇	□	□	パーソン	
アイドル	◇	□	□	パーソン	
A.I.	◇	□	□	フレンド	
入院患者	◇	□	□	ミスリーダー	
学者	◆	☑	□	カルティスト	
	◇	□	□		
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	不安拡大	□	学者
3	行方不明	□	異世界人
4	遠隔殺人	□	入院患者
6	邪気の汚染	□	巫女
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数 7

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

脚本家の手札から「移動↑↓」を取り除く。
脚本家はいずれのターンにおいても、このカードを使うことはできない。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	
2	□	不安拡大
3	□	行方不明
4	□	遠隔殺人
5	□	
6	□	邪気の汚染
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

回避不可避の一日

BTX

脚本制作：げんさん

Loop 5 困難

Loop 4 惨劇

シナリオの特徴

『回避不可避の一日』は普通の脚本には飽きた中級者から上級者に向けた脚本です。いわゆる１日系の脚本であるため、時間がない場合にもおすすめできます。

しかし一般的な一日系とは異なり、この脚本にはループの突破手段がありません。主人公は最後の戦いを狙うほかないのです。

物語

この病院で、今日、この時に惨劇が起こることは地球が創造された時から定められていた。時間を遡ったところで、必定の命運は変えられない。

主人公たちの役目は、定められた惨劇の全容を地球の定めとして後世に伝えることのみ。

今回の君たちには、その役割を全うすることができるかな？

脚本家への指針

手先の初期エリアは神社がおすすめです。

病院に「暗躍＋２」、巫女に「移動←→」、情報屋に「移動↑↓」。この動きをしつつ手先に自ら不安を置き、入院患者で病院に暗躍を置きましょう。

こうすることで、病院の事件でキーパーソンかフレンドのどちらかを殺害できます。

第１ループには病院に「暗躍＋１」、神社に「暗躍＋２」、手先に「不安＋１」がよいでしょう。ループを重ねるごとに、巫女、情報屋の移動へと置き方をシフトしていきます。

過剰に勝利条件を重ねるのは、脚本家の自滅行為になりかねないので、状況の見極めが重要です。

できることは少ないですが、鑑識官の能力を使ってサラリーマンの能力を起動すれば、役職が全て明かされてしまう点は頭の片隅に入れておくとよいでしょう。

脚本家の勝利条件

1. **キーパーソンの殺害**
   キラーの能力、病院の事件
2. **フレンドの殺害**
   病院の事件
3. **主人公の殺害**
   キラーの能力、病院の事件

Hero License（英雄の資格）MZ

脚本制作：unun(うぬん)

Loop 4 ★★★★★☆☆☆☆ 普通

シナリオの特徴

『Hero License （英雄の資格）』は初級者と中級者の間程度の脚本です。難易度は高くはありませんがＢＴＸやＭＺをそれぞれ１，２回以上は遊んだことがあり、一通りのルールと役職を把握しているプレイヤーが対象です。

ゲームの途中で変化する役職や、役職の能力に関する作用が特徴となる脚本です。

物語

ここはありふれた街。しかしいつの日か歯車は狂い「死」が街を侵食しようとしていた。人々はそれが大いなる悪意によるものだとも分からぬまま、死へと自ら歩き始める。

そして主人公は繰り返す。しかし繰り返しは因果を結び、それは彼らが守らなければならない人を増やし、その戦いを過酷なものにした。

陰謀を企てる名士の娘。暴動を煽る刑事。自らの死を望む不死の種族。真意の見えぬ巫女。人ですらない古代の遺物。殺人鬼も神様も。

皆まとめて守ってみせる。その覚悟こそ、唯一無二の《英雄の資格》

脚本家への指針

どの勝ち筋も殺害が関わります。フレンド、キーパーソン、条件を満たしたファクター、そして死のショウタイムです。

第１ループは１日目にお嬢様と教師に暗躍を置いて犯人を確定させないように陰謀工作を起こし、委員長を殺します。第２ループは都市に暗躍を置いてファクターにキーパーソンの能力を付けて殺害しましょう。

これらの試みが本線ですが、失敗したときは予防線を実行します。できる限り多くのキャラクターに不安をばらまいて大暴動を起こすか、偽装自殺でイモータルにキーパーソンの能力を付けてシリアルキラーで殺しましょう。

最後の戦いで隠すのはミスリーダーかマジシャンです。マジシャンは隠しやすいですがA.I.はパーソンに慣れないため、他にパーソン以外の役職を１つは隠さねばならない点に注意しましょう。その点に置いてアイドルや巫女は役職が明かされないよう友好禁止を置くように立ち回ったほうがいいかもしれません。

脚本家の勝利条件

1 キーパーソン（Ｅｘカード）、フレンド、ファクター（都市の暗躍２以上）の殺害
シリアルキラーの能力、陰謀工作、大暴動

2 生存するキャラクターを６人以下にする。
死のショウタイム

モテ期

脚本制作：あかしあ

シナリオの特徴

『モテ期』は、Midnight Zoneを数回プレイされた脚本家・主人公を対象とします。イレギュラーがニンジャであり、気軽に告白してくる悪質な脚本です。

主人公が友好能力や役職能力を駆使し、嘘を見抜けるかを見守りましょう。

物語

みんなは入院患者くんのことが大好き！　でも、大好き過ぎて愛が重くなっちゃった！

想いを打ち明けようとするもの、ライバルを蹴落とそうと不安を掻き立てるもの、ライバルを殺害するもの、面会謝絶され逆恨みで主人公に八つ当たりするもの、禁断の恋に臨むもの、叶わないならいっそ、と入院患者を殺しにかかるもの。十人十色の恋愛模様にもう大騒ぎ。

しかしそんな中、彼女たちを同士討ちさせようとする黒い影の存在も。

主人公たちは、愛する入院患者を守り切り、無事に告白できるのでしょうか。

今、最愛の戦いが始まります。

脚本家への指針

脚本家の勝利条件は多岐に渡りますが、最後の戦いには非常に脆い作りとなっています。

１ループ目は、偽装事件での主人公殺害を目指します。不安拡大を利用しつつ、神社に「暗躍+２」、学校に「暗躍+1」を貼りましょう。それが困難であれば、３体の死体調達か、キーパーソンを殺害してください。

２ループ目は、主人公がイレギュラーの能力を起動してくれるはずです。マジシャンと名乗り、勝利しましょう。もちろん役職やルールを隠すため、偽装事件とキーパーソンの殺害を狙い続けてください。

３ループ以降は、イレギュラーの告白、偽装事件、キーパーソンの殺害を狙います。委員長の告白は可能な限り回避しましょう。ただし、役職開示以降は積極的に狙ってください。

２日目の不安拡大については、お嬢様にも不安カウンターを載せて行えるとベストです。他の役職、事件の犯人にも言えますがシリアルキラーの動向に気を付けてください。

隠すべき役職は、イモータル、クロマク、ミスリーダーになります。隠せた役職を最後まで守り通して下さい。早めに殺害して役職開示を避けると良いでしょう。

脚本家の勝利条件

1. **クロマクかマジシャンの役職が公開されている。**
   シークレットレコード
2. **生存するキャラクターの人数を６人以下にする。**
   死のショウタイム
3. **キーパーソンの殺害**
   ニンジャの能力、シリアルキラーの能力、大暴動
4. **主人公の殺害**
   偽装事件

非公開シート
CLOSED SCRIPT

モテ期
Scenario Name

Rule Y シークレットレコード

Rule X1 神のサイコロ　Rule X2 死のショウタイム

登場人物

人物	絶対友好	不死	役職	特記事項
お嬢様	◇☐	☐	ミスリーダー	
委員長	◇☐	☐	マジシャン	
イレギュラー	◇☑	☐	ニンジャ	
教師	◇☐	☐	シリアルキラー	
巫女	◆☑	☐	ゼッタイシャ	
異世界人	◇☐	☐	パーソン	
アイドル	◇☑	☐	クロマク	
入院患者	◇☐	☐	キーパーソン	
ナース	◇☐	☑	イモータル	
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	不安拡大	☐	巫女
3	告白	☐	委員長
4	告白	☐	イレギュラー
5	偽装事件（告白）	☐	異世界人
6	大暴動	☐	ナース
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Midnight Zone

ループ回数　　1ループ日数 6

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	
2	☐	不安拡大
3	☐	告白
4	☐	告白
5	☐	告白
6	☐	大暴動
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

They're Out to Get You

脚本制作：Hopkins Loopers

Loop 4 ★★★★☆☆☆☆ 普通

Loop 3 ★★★★★★★☆☆ 困難

シナリオの特徴

『They're Out to Get You』は中級者向けの脚本です。ＭＺの経験はさほど問いません。ＭＺをはじめて遊ぶ場面でも活用できるでしょう。ただし、複雑なキャラクターである幻想を使用している点にはご注意ください。

物語

その幻想こそが、街に隠された秘密でした。

漢たちはその秘密を守るために、あるいはそれに翻弄されるように立ち回り、静かな大人の戦いを繰り広げます。その中で陰に潜む忍は、己の目的を果たせるのでしょうか。もっとも、それはこの街の破滅へとつながるのですが……
……。

脚本家への指針

脚本家には制約として秘密のルールが課せられています。それは『不安拡大で暗躍カウンターをマスコミに置いてはならない』というものです。

事件を可能な限り引き起こし、可能な限り多くの暗躍カウンターをばらまいてください。置くべき先はまずは男性たち。そして神社、都市、お嬢様がおすすめです。神社はＣＳに、お嬢様と都市は勝ち筋の補助に役立ちます。都市に置ければ幻想を殺して勝利する手順もお忘れなく。

偽装事件での勝利はどこかで狙うべきです。狙うつもりならば不安拡大や陰謀工作での不安カウンターは鑑識官に置くべきです。他方で狙わないのに置いてしまうと犯人が割れ、奇襲がしづらくなります。第２ループか第３ループには仕掛ける前提で動きましょう。

最後の戦いで隠しやすいのはフレンドです。他の勝ち筋が潰れたら彼女を殺す手段もあり得ますが、可能な限り避けるべきでしょう。

脚本家の勝利条件

1 マスコミに2つ以上の暗躍カウンターを置く。
漢の戦い

2 フレンド、ファクター（都市に暗躍2以上が必要）の殺害
ニンジャの能力、連続殺人、陰謀工作

3 主人公の殺害
偽装事件

忍の里に潜むモノ

MZ

脚本制作：ロキルス

シナリオの特徴

『忍の里に潜むモノ』は中級者以上を対象としており、ＭＺを数回は遊んでいることが推奨されます。

主人公の推理も簡単ではありませんが、勝利条件やルールの隠ぺいが忙しく、特に脚本家にとって難しい脚本です。遊ぶ前にはＭＺの内容を十全に把握しておきましょう。

物語

ここはかつて忍の者たちが住んでいた場所。しかし今はその術も失われ、ただの観光地へとなり果ててしまった。

そんな時代、古の術が記された巻物が神社に眠っているとの噂が流れる。人々は噂を聞きつけこの地へと集う。その中にはかつての忍の末裔がいるやらいないやら。

果たして神社に封印されし、巻物の正体とはいかに……？

脚本家への指針

基本的にはシークレットレコードの勝利条件を満たしていきます。

１ループ目は主人公側がAIの友好能力を使い告白をを行うならそのまま勝てます。それ以降のループやAIを使わないような場合は医者の告白を起こしましょう。どちらも難しい場合は連続殺人によりフレンドの殺害を狙います。

これらの勝利条件を満たしつつルールの隠蔽も狙います。ルールＹの隠蔽は行方不明からの封印されしモノがCSとなります。

ルールＸの隠蔽も行います。ゼッタイシャの起こす事件は不安Cをおいて起こし、ゼッタイシャであることを隠しましょう。イレギュラーがウィッチを宣言しますが、ニンジャの可能性が残されているためそれだけでは判断ができません。主人公はマジシャンとゼッタイシャの存在からイレギュラーを推理せねばなりません。

全てのルールが明らかになると、最後の戦いのために隠せるのはミスリーダーのみとなります。ゆえに極力使わない方が良いですが、他の情報を隠しきれるなら使っても良いでしょう。

主人公側は最後の戦いのために異世界人やAIを使ってイモータルやフレンド、キーパーソンの存在を確認する必要があります。異世界人への友好禁止は通わぬ心を明かしてしまう可能性があるため慎重に行うべきです。

脚本家の勝利条件

1 クロマク、マジシャンの役職を公開する。
シークレットレコード

2 キーパーソンまたはフレンドの殺害
連続殺人

薬袋さんは現実を見ない

MZ

脚本制作：十六夜

シナリオの特徴

『薬袋さんは現実を見ない』は。全てのエリアが病院という構成で目くらましをかける、比較的普通の脚本です。ＭＺのプレイ経験があるプレイヤーが対象となります。

あらゆる施設の揃った超大規模総合病院を部隊に、発展の犠牲となった者の怒りと恨みが牙を剥きます。死の数で怨恨を表すその凶刃から逃げ切ることはできるのでしょうか。

物語

医学研究の最先端が集う、超大型総合医療都市が遂に完成した。

事の発端は、病弱な一人息子を助けるための大富豪の我儘だった。学園都市の中枢が医薬系の研究所に置き換わったそこは一都市として人々が集まりはじめた。

人が増え、より便利に、より住みやすくなっていく。その、はずだった。

仕事を奪われた町医者。その彼に大恩のある看護士。開業医向け製薬会社の販売員。そしてなんとなく迷い込んだ不死身体質の少女。

怨恨と偶然、そして時間遡行者たちによる三つ巴の惨劇が幕を開ける。

脚本家への指針

とにかく死体を作り続け、死のショウタイムを狙いましょう。キーパーソンの殺害やシークレットレコードの勝利条件は、偶然決まったらいいな程度のサブプランと捉えてください。

浪漫あふれる病院の事件は、暗躍Ｃが１つ以上で決まれば確定勝利。偽装事件を駆使してファクターをキーパーソンに化けさせ、連続殺人を両天秤にするのも良いでしょう。

パワープレイが容易である反面、情報の隠蔽は困難です。良い気になって主人公を弄んだ結果、最後の戦いで逆転……という事のないようにご注意を。

脚本家の勝利条件

1 クロマク、マジシャン、ファクターいずれかの役職を公開する。
シークレットレコード

2 生存するキャラクターを６人以下にする。
死のショウタイム

3 キーパーソンまたはファクター（都市に暗躍２以上が必要）の殺害
病院の事件、連続殺人

4 主人公の殺害
偽装事件、病院の事件

非公開シート
CLOSED SCRIPT

薬袋さんは現実を見ない
Scenario Name

Rule Y　シークレットレコード

Rule X1　不定因子χ怪　　Rule X2　死のショウタイム

Cast　登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	◇□	□	パーソン	
お嬢様	◇□	☑	イモータル	
巫女	◇□	□	パーソン	
刑事	◇□	□	パーソン	
サラリーマン	◇□	□	マジシャン	
情報屋	◇□	□	ミスリーダー	
医者	◇☑	□	ファクター	
入院患者	◇□	□	キーパーソン	
ナース	◇☑	□	クロマク	
	◇□	□		
	◇□	□		
	◇□	□		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	不安拡大	□	男子学生
3	偽装事件（大暴動）	□	情報屋
4	病院の事件	□	刑事
6	連続殺人	□	ナース
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Midnight Zone

ループ回数　　1ループ日数　7

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

- 全てのエリアは「病院」としても扱う。
- 「病院の事件」の事件効果は、次の通りに変更される。
  本来の名称が病院であるボードに[暗躍C]が1つ以上→病院にいるすべてのキャラクターを死亡させる。
  本来の名称が病院であるボードに[暗躍C]が2つ以上→主人公を死亡させる。

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	
2	□	不安拡大
3	□	大暴動
4	□	病院の事件
5	□	
6	□	連続殺人
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

単位を取り戻せ！終わりのない八年間はもう懲り懲りだ！

脚本制作：パーン

Loop 4 ★★★★★★☆☆☆ 難しい

Loop 3 ★★★★★★★★☆ 惨劇

シナリオの特徴

『単位を取り戻せ！終わりのない八年間はもう懲り懲りだ！』は惨劇に慣れた上級者に向けた脚本です。

大人の陰謀・抗う学生・終わらない夏休みをテーマとしており、ＭＺにいるアイドル以外の学生と怪しそうな大人たちが登場します。

厄介な特殊ルールがあるので慣れた人でも新鮮な気分で遊べるでしょう。

物語

夏休み、大学生たちは青春を謳歌している。しかし、彼らは忘れている。いや、忘れようとしていた。……もうすぐ成績発表の時期だということを！

そんな中、彼らに一通の手紙が届いた。厳格で有名な教授からパーティの誘いだ。あの単位が取れなければ留年してしまう。学生たちの心に暗雲が渦巻く。そして誰かが言い出す。成績発表前に教授が「いなければ」、単位が保証されるというルールを。

パーティ会場で誰かが嗤う。それは教授を亡き者にせんと、学生たちの心を操る何者かだ。前途有望な学生たちに罪を犯させるわけにはいかない。陰謀を食い止めよ。

脚本家への指針

第１ループはサラリーマンでクロマクを宣言して勝利します。第２ループは委員長の自殺を狙います。第３ループ以降は委員長の殺害を狙います。マジシャンの能力も活用しましょう。

強力な勝ち筋がある第１・第２ループは楽です。ただし、第３ループ以降は勝ち筋がほとんど明かされ厳しくなります。必要に応じて委員長殺害を狙い始めてください。

大物によるプロフェシーの能力はテリトリーにも有効です。危険を感じたら医者のいる位置で発生させてください。狙い目は第３ループ以降です。

以下の点を意識するとプレイしやすいでしょう。①大物と医者にはカードを貼らない。②大物は医者の移動位置と被らない限り発動させない。③医者をプロフェシーだとごまかす。④医者か適当な学生をミスリーダーだとごまかす。

脚本家の勝利条件

1. クロマク、マジシャン、ファクターいずれかの役職を公開する。
   シークレットレコード
2. キーパーソンの殺害
   自殺、連続殺人、
3. ファクターの殺害（都市に暗躍カウンター２つ以上が必要）
   連続殺人

非公開シート

CLOSED SCRIPT

単位を取り戻せ！　終わりのない八年間は懲り懲りだ

Scenario Name

Rule Y　シークレットレコード

Rule X1　滅亡を謳うもの　　Rule X2　不定因子χ怪

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	◇	□	□	パーソン	
女子学生	◇	□	□	パーソン	
お嬢様	◇	□	□	パーソン	
委員長	◇	□	□	キーパーソン	
イレギュラー	◇	□	□	マジシャン	
巫女	◇	□	□	パーソン	
サラリーマン	◇	✓	□	クロマク	
刑事	◇	✓	□	ファクター	
大物	◇	□	□	プロフェシー	神社
医者	◇	□	□	ミスリーダー	
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	行方不明	□	お嬢様
4	連続殺人	□	男子学生
6	連続殺人	□	女子学生
8	自殺	□	委員長
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート

OPEN SCRIPT

惨劇セット Midnight Zone

ループ回数　　　1ループ日数　8

相談　可　／　不可

特殊ルール

医者が毎ターンの脚本家能力フェイズと主人公能力フェイズの間に時計回りに１つ移動する。
医者が最終日終了時点で病院にいたら主人公は敗北する。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	
2	□	行方不明
3	□	
4	□	連続殺人
5	□	
6	□	連続殺人
7	□	
8	□	自殺
9	□	
10	□	

Echoes of a Distant Present

脚本制作：Roberta Yang

シナリオの特徴

『Echoes of a Distant Present』は中級者向けの脚本です。ＭＺの経験は必要ありません。

これは主人公に一見して解答不能の問題を突きつけます。しかしそこには予想外にして巧妙な、複数のループにまたがる非正統派な戦略が求められます。

物語

繰り返し、繰り返し。予定調和の世界が繰り返されます。病院は瓦礫となり、街からは栄光が消えていきます。犯人の計画はどれほど繰り返しても同じ過ちに陥り、頑固さと恐怖は視野を奪います。どれほどあなたたちが事態を理解しても、惨劇は防げないように見えます。

未来を救うには、彼らにも時を超えた追憶を思い出させなければなりません。鍵は暴力団の組長とひとりの少女。彼の抱える葛藤と、彼女の誇り高い心のどこかに、きっと彼らがひとり死んだ、失われた世界の記憶が残っています。

脚本家への指針

１日目に病院で「暗躍＋１」、都市で「暗躍＋２」を使います。主人公が都市を護れば病院の事件で入院患者を殺して勝利します。病院を護ればミスリーダーでA.I.に不安を置き、偽装事件で勝ちます。この過程を繰り返しますが、ゼッタシイヤの正体だけは隠すよう立ち回ります。

全てのキャラクターが役割通りならば主人公は勝利できません。しかし巫女がキーパーソンになると病院の事件は起こせず、大物がキーパーソンとなると偽装事件が困難になります。このどちらかが主人公の勝ち筋です。

ゆえに巫女または大物が死に、他の全員が生き残るループが生まれないようにしましょう。シリアルキラーの位置と異世界人の能力には警戒が必要です。１日目は２手が縛られるため特に脆弱です。主人公が真実に気づいた後で最も安全な一手は大物への「移動↑↓」です。

最後の戦いは気にしなくて問題ありません。そもそもないのですから。

脚本家の勝利条件

1 フレンドの殺害
シリアルキラーの能力、病院の事件

2 主人公の殺害
偽装事件

3 キーパーソンの殺害
シリアルキラーの能力、病院の事件

逃れえぬ汚染

脚本制作：ｋｍ

シナリオの特徴

『逃れえぬ汚染』はプロフェシーを利用した謎かけを中心とした脚本です。ＭＺを遊んだことのあるプレイヤーが対象であり、プロフェシーの挙動を理解するのにも役立つでしょう。

事件発生を防ぐ手立てはありませんが、タネが割れると簡単にループを抜けられます。

物語

にゃーん（近頃の人間どもときたら、突然神社に現れてはゴミを捨てて去っていく。なんと腹立たしいことか。得体の知れぬ大木の立ち並ぶ場所に、なんじゃったか、えーあい？などというものが現れて以降、尚のこと酷くなりおった。全く以って許しがたい。ええい、なんとかできるやつはおらんのかっ。）

……にゃーん？（……何？　汚染の元凶は儂ではないかじゃと？）

脚本家への指針

陰謀工作と行方不明の効果で神社に暗躍カウンターを置いていきます。どちらもカルティストやプロフェシーの能力により発生が容易で、それらを起こせば勝利できます。

しかし逆にプロフェシーが同一エリアにいると事件が起こせなくなってしまいます。この負け筋を避けるために犯人をなるべく都市から離しましょう。マジシャンの能力はその補助となります。１日目から委員長を学校へと移動させておいたり、マスコミに移動か「不安＋１」かの二択を迫るなどのテクニックを活用しましょう。

主人公が何日目にA.I.の能力を使うかが鍵です。４日目のために自殺させるか。３日目のために守るか。主人公の判断を見守りましょう。

脚本家の勝利条件

1　神社に２つ以上の暗躍カウンターを置く。
封印されしモノ

2　フレンドの殺害
大暴動

非公開シート
CLOSED SCRIPT

逃れえぬ汚染
Scenario Name

Rule Y　封印されしモノ

Rule X1　滅亡を謳うもの　　Rule X2　憎愛スパイラル

Cast　登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	◇	□	□	パーソン	
委員長	◇	□	□	パーソン	
イレギュラー	◇	□	□	マジシャン	
転校生	◇	☑	□	クロマク	4日目
巫女	◇	□	□	フレンド	
黒猫	◇	□	□	パーソン	
アイドル	◆	☑	□	ゼッタイシャ	
マスコミ	◆	☑	□	カルティスト	
A.I.	◇	□	□	プロフェシー	
	◇	□	□		
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	自殺	□	アイドル
2	大暴動	□	A.I.
3	陰謀工作	□	マスコミ
4	行方不明	□	委員長
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Midnight Zone

ループ回数　　1ループ日数　4

相談　可／不可

特殊ルール

脚本家の手札から「移動斜め」を取り除く。
脚本家はいずれのターンにおいても、このカードを使うことはできない。

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	自殺
2	□	大暴動
3	□	陰謀工作
4	□	行方不明
5	□	
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

Sweet Spot

脚本制作：SpaceTW

シナリオの特徴

『Sweet Spot』は特殊なExゲージを用いた中級者以上に向けた脚本です。４から６ループで遊べますので、主人公の慣れに合わせて調整してください。

本作のExゲージは１ループ日数を現しており、その変化でループを延長、短縮しつつ進めます。その使い方は主人公次第です。キャラクター数が少ないため最後の戦いには脆弱なのでご注意ください。

物語

この砂時計は、並列する数多の世界を越えて存在します。人々の想いが積もれば砂は多く、人々の意思が貫けば砂はそこから零れ落ちるのです。

この世界をめぐる時の螺旋は砂時計の周囲を循環し、時を遡る力はそれに支配されます。あなたたちはそれを理解しなくてはなりません。人々の心を束ね、この惨劇を打ち破る「ちょうどいい地点」を探し出しましょう。

脚本家への指針

キャラクターが６人だけなので第１ループは確実に勝てます。死者を発生しないように立ち回り、生まれる情報を最低限に抑えましょう。

第２ループ以降は誰か１人を殺すことで勝利できます。その際にキーパーソンを殺せばループを早期に終わらせられるので活用してください。シリアルキラーの能力は勝利の鍵であると同時に、主人公に使われると役職を暴かれてしまいます。

最も重要なのは神格が唯一の死者にならないようにすることです。これによりシリアルキラーの人数が削られると主人公の勝利が保証されてしまいます。

脚本家の能力、すなわちマジシャンの能力は使えないことに注意してください。他方でマジシャンは最後の戦いで隠すべき存在でもあります。告白の妨害も含めて、不安カウンターは取り除く方向で立ち回るとよいでしょう。

脚本家の勝利条件

1 生存するキャラクターを６人以下にする。
死のショウタイム

2 キーパーソンまたはフレンドの殺害
シリアルキラーの能力

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Sweet Spot
Scenario Name

Rule Y 因果の絆

Rule X1 神のサイコロ　Rule X2 死のショウタイム

Cast 登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
転校生	◇☐	☐	シリアルキラー	4日目
巫女	◇☐	☑	イモータル	
神格	◇☐	☐	シリアルキラー	2L
刑事	◇☐	☐	マジシャン	
サラリーマン	◆☑	☐	ゼッタイシャ	
A.I.	◇☐	☐	ミスリーダー	
学者	◇☐	☐	フレンド	
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
3	告白	☐	巫女
4	告白	☐	学者
8	打開	☐	サラリーマン
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Midnight Zone

ループ回数　　1ループ日数 X

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

1ループ日数はExゲージの値に等しい。
Exゲージの初期値は5である。告白が発生するたびにExゲージは1増加し、打開が発生するたびに1減少する。Exゲージはループの間にリセットされない。Exゲージが1以下または11以上になるならば、代わりに現在の値に留まる。
Exゲージが現在の日数未満であるならば、現在のループは現在のターンで終了する。
脚本家は脚本家能力フェイズに能力（例えばミスリーダーの能力）を使用できない。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	
2	☐	
3	☐	告白
4	☐	告白
5	☐	
6	☐	
7	☐	
8	☐	打開
9	☐	
10	☐	

Night at the Mansion

脚本制作：Hopkins Loopers

Loop 4 ★★★★★★★☆☆ 困難

シナリオの特徴

『Night at the Mansion』は上級者向けの脚本であり、ＭＺを経験しているプレイヤーを対象としています。移動、殺害、敗北条件など多様な要素がかみ合う総合力が試される脚本であり、２人のマジシャンが最大の特徴です。

物語

都市には数多の秘密が隠されている。静かな夜の裏側には狂騒と謀略。殺人、恐喝なんでもござれ。そんな裏側を覗き見たものを夜の領域は逃さない。

そして大都会で踊るのは魔術師たち。彼の、彼女の言葉は人々を操り大都会の魔手へと絡めとっていく。さあさあ、アナタは逃れられるかな？　ふたりのマジシャンが生み出す刺激的なショウタイムをお楽しみあれ！

脚本家への指針

第１ループはキーパーソンの殺害で即死を狙います。女子学生に「友好禁止」、男子学生に「不安＋１」を使用し、ミスリーダーの能力から連続殺人でお嬢様を殺します。友好禁止は移動も禁止できる点が強力です。

第２ループは告白を狙いつつ、他の勝ち筋も追いましょう。主人公からサラリーマンの能力を使いにくれば楽ですが、必ず行ってくれるとは限りません。陰謀工作や連続殺人でお嬢様の殺害は狙い続けるべきです。この際にマジシャンの能力は大いに役立ちます。ミスリーダーの能力は最大限に使い、不安と暗躍をばらまいてください。

後半のループでは大暴動による死のショウタイムによる勝利も狙えます。ですがキャラクターの死亡で明かされる情報はかなり多めです。最後の戦いにはくれぐれもご注意を。比較的隠しやすいのはクロマク、巫女のマジシャン、イモータルです。

脚本家の勝利条件

1. クロマクまたはマジシャンの役職を公開する。
   シークレットレコード
2. キーパーソンの殺害
   連続殺人、陰謀工作、大暴動
3. 生存するキャラクターを６人以下にする。
   死のショウタイム

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Night at the Mansion
Scenario Name

Rule Y　シークレットレコード

Rule X1　死のショウタイム　Rule X2　通わぬ心

CAST 登場人物

人物	友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	◇☐	☐	パーソン	
女子学生	◇☐	☐	ミスリーダー	
お嬢様	◇☐	☐	キーパーソン	
巫女	◇☐	☐	マジシャン	
異世界人	◇☑	☐	クロマク	
刑事	◇☐	☐	パーソン	
サラリーマン	◇☐	☐	マジシャン	
アイドル	◇☐	☑	イモータル	
入院患者	◇☐	☐	パーソン	
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	連続殺人	☐	男子学生
2	陰謀工作	☐	お嬢様
3	告白	☐	サラリーマン
4	連続殺人	☐	男子学生
5	大暴動	☐	刑事
6	自殺	☐	入院患者
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Midnight Zone

ループ回数　　1ループ日数 6

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	連続殺人
2	☐	陰謀工作
3	☐	告白
4	☐	連続殺人
5	☐	大暴動
6	☐	自殺
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

The Crimson Inquest

脚本制作：The Delta Autonomy

Loop 5 ★★★★★★★★ 惨劇

シナリオの特徴

『The Crimson Inquest』はＰＰを主体にした上級者向けの脚本です。脚本の仕組み自体はすぐに明らかになるため、ＭＺへの慣れは問いません。惨劇RoopeRそのものへの理解が重要です。

物語

強大な権力を持つ院長には、不老不死の望みがありました。そして彼は地球外生命体の血がそれをもたらすという伝承を知ったのです。

彼は自らの強大な影響力と忠実な配下を操り望みをかなえるためにあらゆる所業へと手を染めます。

見通しは過酷です。しかし研究者による反乱は、異界より来た彼女とその友人たちに、恐るべき陰謀から逃れる時間を与えるかもしれません。

脚本家への指針

この脚本は強靭なＰＰで武装されています。それらすべてを駆使しましょう。２日目に異世界人とお嬢様に必ずカードを置き、以下の手順を満たすのです。

ループ１：異世界人とお嬢様を２日目に同じエリアに動かし、陰謀工作で勝利します。

ループ２：２日目に「暗躍＋２」を異世界人に置き、ニンジャで殺します。

ループ３：２日目に「暗躍＋２」をお嬢様に置き、ニンジャで殺します。

ループ４以降からはボードに暗躍を置くことも検討してください。発生は簡単ではありませんが、大暴動を勝利手段にする可能性があります。カルティストの能力はここぞという場面で使い、１ループを稼ぎましょう。そのために２日目に「暗躍＋２」を温存する手もあります。

最後の戦いのために不死を隠しておきたいところです。大暴動を発生させる際の影響は意識しておきましょう。主人公がマスコミから逆に大暴動を起こそうとしてくる可能性もあるかもしれません。

脚本家の勝利条件

1 キーパーソンの殺害
ニンジャの能力、陰謀工作、大暴動

2 フレンドの殺害
ニンジャの能力、大暴動

3 生存するキャラクターを6人以下にする。
死のショウタイム

非公開シート
CLOSED SCRIPT

The Crimson Inquest
Scenario Name

Rule Y　忍び寄る魔手

Rule X1　死のショウタイム　Rule X2　憎愛スパイラル

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	◇	□	□	フレンド	
委員長	◇	□	□	パーソン	
巫女	◇	□	☑	イモータル	
異世界人	◇	□	□	キーパーソン	
サラリーマン	◇	□	□	マジシャン	
マスコミ	◇	□	□	パーソン	
大物	◇	☑	□	ニンジャ	病院
ナース	◆	☑	□	カルティスト	
学者	◆	☑	□	ゼッタイシャ	
	◇	□	□		
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	打開	□	学者
2	陰謀工作	□	お嬢様
3	不安拡大	□	マスコミ
4	大暴動	□	巫女
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Midnight Zone

ループ回数　　1ループ日数 4

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	打開
2	□	陰謀工作
3	□	不安拡大
4	□	大暴動
5	□	
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

爆弾魔による連続爆破事件

脚本制作：4d2

Loop 4 ★★★★★★★★☆ 惨劇

シナリオの特徴

『爆弾間による連続爆破事件』は独自の推理要素を兼ね備えた上級者向けの脚本です。

主人公たちの目的は爆破事件を止めること。しかしそれが叶わなかったときには最後の戦いではなく、特殊な「推理ゲーム」へと挑んでいただきます。一風変わったゲームを楽しみたい方にお勧めです。

物語

見知った１人の刑事が主人公たちのもとへと訪れた。

「よお、相変わらずだな。 実は頼みたいことがあるんだ。……爆弾魔と名乗るヤツからこんな意味のわからない予定表が送られてきたんだ。お前達にこの連続爆破を阻止してほしい。これは調査でわかったことなんだが、どうも起爆解除の"カギ"があるらしい。念の為調べた情報を提示しておく。それじゃあ、頼んだぞ。」

謎解きの回答

事件の"ハンニン"をカタカナにして縦読みすると誰が"カギ"を持っているかわかる。答えは神格とイレギュラーである。

脚本家への指針

勝利方法は偽装事件しかありません。各役職の能力を最大限に利用して勝利を目指します。最後の戦いはないので隠す必要もありません。

１ループ目は１日目の事件を囮に２日目の事件で勝利します。１日目は神社に「暗躍＋１」病院に「暗躍＋２」、巫女に「移動←→」。ミスリーダーで入院患者に「不安＋１」。２日目は病院に暗躍が２つ置かれていることを前提に医者に「移動禁止」、入院患者に「不安＋１」後は自由に。

２ループ目以降では、３日目の事件の犯人をアイドルに誤認させます。都市に暗躍を２つ、アイドルに不安を２つ置きつつ、神社にも暗躍を１つ追加で置きます。

これらが止められそうならば４日目の事件も狙い始めます。厳しいですがファクター、ミスリーダー、クロマク、カルティストの能力を最大限に使いましょう。犯人をお嬢様に誤認させられればなお良いでしょう。

犯人を誤認させればそれだけ最後の謎解きは難しくなります。３日目は特に重要です。犯人候補に誰がいるのか意識しましょう。

脚本家の勝利条件

1 主人公の殺害
偽装事件

３ＧＫ４８

脚本制作：ｋｍ

シナリオの特徴

『３ＧＫ４８』は初級者から中級者向けの脚本です。ＭＣを１回は遊んだことがあればお楽しみいただけます。ちなみに読みはサンゲキフォーティーエイトです。

アイドルのライブショーで巻き起こる惨劇というフレーバー通りアイドルの扱いが脚本家にとって重要です。

物語

今をときめくアイドルグループ「３ＧＫ４８」のTeam S.A.でセンターを飾る大人気アイドル、天音ゆりなちゃんのライブショーが３日後開幕だ！

……ええっ、そんなタイミングで、盗難事件発生！？　会場は捜査のために封鎖されちゃうし、殺害予告も送られてくるし、これから私たちどうなっちゃうのー！？

ああもう、こんなときにアニメの名探偵みたいな人がいてくれたらっ！

脚本家への指針

基本的な勝ち方はドリッパーの能力でアイドルを殺害するか、クローズドサークルで閉じ込めた都市の中でテロリズムを起こすかといった２つです。

第１ループでは2日目にドリッパーの殺害能力が発生させます。このタイミングでアイドルに「暗躍＋２」を置き、キラーの能力で殺害したと見せかけるとよりよいでしょう。

第２ループ以降では初日の不安拡大は起こせない可能性が高いので、2日目の殺害を狙うよりは、3日目の前兆に合わせて殺害を狙うと良いでしょう。クローズドサークルが発生する前にイレギュラーを都市に移動させておくと、最終日のテロリズムに使う暗躍カウンターも供給できて戦いやすくなります。

第３ループまで来ると主人公を負かす手段も多くが明かされています。無理にキャラクターを殺そうとはせず、事件を４つ起こすことによる主人公の殺害も視野に入れて立ち回りましょう。

脚本家の勝利条件

1　キーパーソンまたはフレンドの殺害
ドリッパーの能力、テロリズム

2　主人公の殺害
ドリッパーの能力、テロリズム

非公開シート

CLOSED SCRIPT

3GK48

Scenario Name

Rule Y　ストリキニーネの雫

Rule X1　私は名探偵　　Rule X2　絶対の意思

Cast　登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
委員長	◇	□	□	フレンド	
イレギュラー	◇	☑	□	クロマク	
刑事	◇	□	☑	メイタンテイ	
サラリーマン	◇	□	□	フール	
情報屋	◇	□	□	パーソン	
アイドル	◇	□	□	キーパーソン	
マスコミ	◇	□	□	ミスリーダー	
A.I.	◆	☑	□	ゼッタイシャ	
手先	◇	☑	□	ドリッパー	
	◇	□	□		
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	不安拡大	□	サラリーマン
2	クローズドサークル	□	A.I.
3	前兆	□	手先
5	テロリズム	□	イレギュラー
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート

OPEN SCRIPT

惨劇セット Mystery Circle

ループ回数　　1ループ日数 5

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	不安拡大
2	□	クローズドサークル
3	□	前兆
4	□	
5	□	テロリズム
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

死を呼ぶ妖猫

脚本制作：ｋｍ

普通

シナリオの特徴

『死を呼ぶ妖猫』は中級者をを対象とした脚本です。惨劇RoopeRへの理解は必要ですが、ＭＣの経験は不問です。ＭＣの初プレイとしてもお楽しみいただけます。

基本的には勝利できない中で役職を当てる脚本ですが、小さな抜け道もあります。主人公がどちらを選ぶかお手並み拝見と行きましょう。

物語

黒死病……かつて欧州で流行したその病は当時の人口の半分を奪い去ったとも伝えられる。而して同じような流行病が見られたと報じられた。

私たちもまもなく命を落としてしまうのだろうか。感染源と見られるのは１匹の黒猫……いや、本当にそうなのだろうか。そもそも、これは本当に流行り病なのだろうか。

これは悪意の実験かもしれない。ならば、真犯人の姿はどこに？

脚本家への指針

黒猫が連続殺人を４回引き起こすためドリッパーが主人公を殺します。止めようと黒猫を殺処分にしても敗北となるため、基本的には脚本家は必勝です。とはいえ、ドリッパーの正体は簡単に分かります。後述する抜け道の妨害と情報の隠蔽に全力を尽くしましょう。

１日目の事件に関してはメイタンテイの存在を匂わせられるので意識すると良いかもしれません。不安拡大はA.I.がフールだと分かるまでは起こさないほうが良いでしょう。

抜け道は２つあります。最終日の主人公能力フェイズに、異世界人でドリッパーを殺害する方法。または学者の友好能力を２回以上使用しExゲージを３以下に抑えるという方法です。前者は最終日に向けた移動が、後者はシリアルキラーによる始末や学者への友好禁止が効果的です。

最後の戦いではフレンドの片方を隠します。シリアルキラーや異世界人による殺害を可能な限り避け、フレンドを死守してください。

脚本家の勝利条件

1 キーパーソンの殺害
シリアルキラーの能力、ドリッパーの能力

2 主人公の殺害
ドリッパーの能力

3 フレンドの殺害
シリアルキラーの能力、ドリッパーの能力

非公開シート
CLOSED SCRIPT

死を呼ぶ妖猫
Scenario Name

Rule Y　ストリキニーネの雫

Rule X1　潜む殺人鬼　　Rule X2　愚者のダンス

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
転校生	◊	☑	□	ドリッパー	5日目
異世界人	◊	□	□	フレンド	
神格	◊	□	□	パーソン	2L
黒猫	◊	□	□	キーパーソン	
刑事	◊	□	□	パーソン	
A.I.	◊	□	□	フール	
医者	◊	□	□	フレンド	
学者	◊	□	□	パーソン	
軍人	◊	□	□	シリアルキラー	
	◊	□	□		
	◊	□	□		
	◊	□	□		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	連続殺人	□	黒猫
2	連続殺人	□	黒猫
3	不安拡大	□	A.I.
4	連続殺人	□	黒猫
5	連続殺人	□	黒猫
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Mystery Circle

ループ回数　　1ループ日数 5

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	連続殺人
2	□	連続殺人
3	□	不安拡大
4	□	連続殺人
5	□	連続殺人
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

望みある世界

脚本制作：げんさん

シナリオの特徴

『望みある世界』はいくつかの並行世界の中で、最もおすすめできる一作です。MCを何度か遊んだことのある方や上級者にお勧めです。

この並行世界では、最終日の自殺を止めることはできませんが、主人公は銀の銃弾や刑事の護衛術を使うことでループ突破を狙えます。

難しいながらもループ突破に失敗しても、最後の戦いで役職を暴くことも可能です。

物語

この世界は絶望的だ。脚本家の悪意により、サラリーマンの未来は閉ざされた。

しかし望みはある。刑事に丁寧に説明すれば警察は彼を警戒するだろう。あるいはこの世には、悪意を吹き飛ばし、絶望を晴らす銀の銃弾が存在するとも聞く。

兎にも角にも、一縷の望みにかけてこの世界を絶望の淵から救い出さねばなるまい。

果たして、主人公たちは、散りばめられた望みを実現できるのでしょうか？

脚本家への指針

手先は前兆の犯人が判明するまでは都市を、判明後は学校を初期エリアとするのがおすすめです。都市の場合は１日目に忘れずに学校に移動して前兆の犯人候補にしましょう。男子学生にも不安を置き、前兆の犯人候補を増やすのもよいでしょう。

２日までの要点は銀の銃弾を発生させないことです。前兆を防がれてしまった場合に備え、イレギュラーは男子学生から引き離しておきます。

以降は、サラリーマンと異世界人に不安＋１を置き続けましょう。不安拡大はサラリーマンに不安を置きます。１日目から不安を置き続けていれば不安拡大の有無によらず自殺は止められません。刑事の友好能力への警戒を忘れないでください。サラリーマンに護衛をつけられたら敗北です。

余力がある場合は、もう一人のフレンドの正体を隠すとよいでしょう。巫女や異世界人でフレンドを暴かれてしまうと、最後の戦いでの敗北も考えられます。

脚本家の勝利条件

1 Exゲージを３以上にする。
組み重なり事件キルト

2 フレンドの殺害
自殺

非公開シート
CLOSED SCRIPT

望みある世界
Scenario Name

Rule Y　組み重なり事件キルト

Rule X1　私は名探偵

Rule X2　愚者のダンス

Cast　登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	☐	☑	メイタンテイ	
女子学生	☐	☐	フール	
お嬢様	☐	☐	フレンド	
イレギュラー	☑	☐	クロマク	
巫女	☐	☐	パーソン	
異世界人	☐	☐	パーソン	
刑事	☐	☐	パーソン	
サラリーマン	☐	☐	フレンド	
手先	☐	☐	ミスリーダー	
	☐	☐		
	☐	☐		
	☐	☐		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	前兆	☐	女子学生
2	銀の銃弾	☐	イレギュラー
3	不安拡大	☐	異世界人
4	自殺	☐	サラリーマン
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Mystery Circle

ループ回数　　1ループ日数 4

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	前兆
2	☐	銀の銃弾
3	☐	不安拡大
4	☐	自殺
5	☐	
6	☐	
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

全容解明

脚本制作：げんさん

シナリオの特徴

『全容解明』はいくつかの並行世界をまたにかける連作の一作です。

この平行世界で主人公に与えられた唯一の勝利手段は、最後の戦いで一矢報いることです。巫女の自殺を止めることはかなわぬ夢でしょうが、最後の戦いに向けて、重要な情報を提供してくれることでしょう。

物語

この世界は絶望的だ。脚本家の悪意により、巫女の未来は閉ざされた。

やがて主人公たちは気付くだろう。悪意の全容を解明し、脚本家に一矢報いるしかないことに。

果たして、主人公たちは、満ち満ちた悪意の全容を解明することが出来るのでしょうか?

脚本家への指針

手先は前兆の犯人が判明するまでは都市を、判明後は学校を初期エリアとするのがおすすめです。都市の場合は１日目に忘れずに学校に移動して前兆の犯人候補にしましょう。男子学生にも不安を置き、前兆の犯人候補を増やすのもよいでしょう。ただし最後の戦いに向け、ミスリーダーは隠します。

２日目以降は、巫女と入院患者に不安＋１を置き続けましょう。不安拡大が起きれば、巫女に不安を上乗せします。不安拡大の有無によらず自殺は止められません。確実に自殺を起こさなくてはならないので、巫女の友好能力は止め切れません。その点を受け入れたうえで必要な手を打ってください。

脚本家の勝利条件

1 Exゲージを３以上にする。
組み重なり事件キルト

2 フレンドの殺害
自殺

非公開シート
CLOSED SCRIPT

全容解明
Scenario Name

Rule Y　組み重なり事件キルト

Rule X1　私は名探偵　　Rule X2　愚者のダンス

Cast　登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	◇☐	☑	メイタンテイ	
女子学生	◇☐	☐	フール	
お嬢様	◇☐	☐	パーソン	
イレギュラー	◇☑	☐	クロマク	
巫女	◇☐	☐	フレンド	
サラリーマン	◇☐	☐	フレンド	
情報屋	◇☐	☐	パーソン	
入院患者	◇☐	☐	パーソン	
手先	◇☐	☐	ミスリーダー	
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		
	◇☐	☐		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	前兆	☐	女子学生
3	不安拡大	☐	入院患者
4	自殺	☐	巫女
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Mystery Circle

ループ回数　　1ループ日数　4

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	前兆
2	☐	
3	☐	不安拡大
4	☐	自殺
5	☐	
6	☐	
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

System:BreakDown あるいは名探偵の憂鬱

脚本制作：日辻葵

シナリオの特徴

『System:Breakdown　あるいは名探偵の憂鬱』は中級者向けの脚本です。扱いやすく情報が出やすいキャラクターが少ないため、主人公の技量が試されます。学者とA.I.を活用した脚本でもあり、これらのキャラクターを使いたい場合もおすすめです。

物語

突如にして都市が閉鎖された。A.I.は暴走し、ひとりの学生の死が報じられる。そしてシステムは外部から侵略され、テロという形で結実する。都市は崩壊し、主人公たちは死の危機へと晒される。

名探偵はそれをひとり見ていた。静かに沈黙を保ち。彼には動く理由がなかったのだ。

だが、惨劇を止めるには彼の力が必要だ。真実の一端を見出し彼に助力を頼むべきあろう。そうすれば彼のことだから、きっとこう言うはずだ。

「…実に面白い」と。

脚本家への指針

ルールYが明かされるまでは黒の学園への偽装を行います。クロマクの能力も使って構いません。隔離病棟サイコはＥｘゲージを１で開始させ、メイタンテイの封殺に使います。

ルールYが割れたら銀の銃弾か偽装自殺からキラーの能力が主な勝ち筋となります。主人公がA.I.の友好能力を利用したら高確率で銀の銃弾が発生できますので、そこからもループを稼ぎましょう。ただしA.I.からのテロリズムには注意が必要です。死亡により判明する役職や鑑識官が存在します。

メイタンテイの正体と残るルールが明かされたら主人公にも道筋が見えてくるでしょう。Ｅｘゲージを２にしてA.I.の能力から銀の銃弾を撃ち込むという結論に達したなら、手放しで賞賛したいところです。

最後の戦いではミスリーダーかパラノイアを隠します。

脚本家の勝利条件

1. Ｅｘゲージが１以下のままループを終える。
   タイトロープ上の計画
2. フレンドの殺害
   テロリズム
3. 主人公の殺害
   キラーの能力、テロリズム

非公開シート
CLOSED SCRIPT

System:BreakDown あるいは名探偵の憂鬱
Scenario Name

Rule Y タイトロープ上の計画

Rule X1 隔離病棟サイコ　Rule X2 私は名探偵

Cast 登場人物

人物	絶対友好	友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	◇	✓		キラー	
教師	◇			パーソン	
転校生	◇			パーソン	3日目
アイドル	◇			パーソン	
マスコミ	◇			ミスリーダー	
鑑識官	◇			フレンド	
A.I.	◇			セラピスト	
学者	◇		✓	メイタンテイ	
ナース	◆	✓		パラノイア	
手先	◇	✓		クロマク	
	◇				
	◇				

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	クローズドサークル		マスコミ
3	銀の銃弾		A.I.
4	偽装自殺		男子学生
5	テロリズム		ナース

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Mystery Circle

ループ回数　　1ループ日数 5

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

手先の初期エリアは必ず都市になる。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1		
2		クローズドサークル
3		銀の銃弾
4		偽装自殺
5		テロリズム
6		
7		
8		
9		
10		

Cat Killing Unit（猫殺部隊）MC

脚本制作：unun(うぬん)

シナリオの特徴

『Cat Killing Unit（猫殺舞台）』は中級者向けの脚本です。ＢＴＸとＭＣを何度か遊んだことがあり、それなりにルールの敗北条件を理解しているが対象となります。

事件の発生と防止が中心のシナリオであり、ＭＣらしいゲーム展開が楽しめます。

物語

その野良猫は、ただの猫でした。

少し前から神社の境内に住み着いています。

誰かの愛猫というわけでもなく、なにか人々の生活を脅かす力があるわけでもなく。全く何の変哲もない、ただのねこでした。

ですが、……

私たちはねこを殺さなければなりません。

だれも見ていないところで、静かに素早く。

ねこはいます。

なぜなら、それが C.K.U. -Cat Killing Unit-（猫殺部隊）がすべき使命、ねこへの抵抗だからです。

ねこでした。

よろしくおねがいします。

脚本家への指針

できるだけ事件を起こさないためにも、全ループにわたって黒猫はシリアルキラーに殺させることを狙いましょう。

１ループ目は都市に暗躍カウンターを２つ置けた場合はテロリズムで主人公を殺してのループ終了か、または全く事件を起こさないで、タイトロープか黒の学園の二択を見せるか、シリアルキラーでフレンドを殺してルールを隠すかのどれかをゲームの流れに沿って選択します。

ルールＹが判明すると多くのキャラクターの友好能力が脅威となります。主人公は事件を起こさせようと神格や軍人の友好能力を狙ってきます。有効禁止で対抗しましょう。

医者（キラー）か教師（クロマク）の友好能力は不安置き、役職判明と厄介ですが、最後の戦いに勝つためにどちらかの役職を隠さなければいけないので、毎ループで勝てるぎりぎりまで友好能力は通しましょう。

大物の能力もあるので、できるだけ神社に入れさせないことも重要です。

脚本家の勝利条件

1 Exゲージが１以下のままループを終える。
タイトロープ上の計画

2 フレンドの殺害
シリアルキラーの能力、テロリズム

3 主人公の殺害
キラーの能力、テロリズム

4 生存するキャラクターに不安カウンターを合計１２個以上置く。
火薬の香り

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Cat Killing Unit （猫殺部隊）
Scenario Name

Rule Y　タイトロープ上の計画

Rule X1　火薬の香り　　Rule X2　潜む殺人鬼

Cast　登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
女子学生	◇	□	□	シリアルキラー	
お嬢様	◇	□	□	フレンド	
教師	◇	✓	□	クロマク	
神格	◇	□	□	シリアルキラー	2L
黒猫	◇	□	□	パーソン	
アイドル	◇	□	□	パーソン	
大物	◇	□	□	パーソン	神社
軍人	◇	□	□	パーソン	
入院患者	◇	□	□	パーソン	
医者	◇	✓	□	キラー	
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	銀の銃弾	□	入院患者
2	クローズドサークル	□	アイドル
3	前兆	□	軍人
4	テロリズム	□	お嬢様
5	病院の事件	□	黒猫
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Mystery Circle

ループ回数　　　1ループ日数　5

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	銀の銃弾
2	□	クローズドサークル
3	□	前兆
4	□	テロリズム
5	□	病院の事件
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

Itchy Trigger Finger

脚本制作：Roberta Yang

Loop 5 ★★★★☆☆☆☆ 普通

Loop 4 ★★★★★★★☆☆ 困難

シナリオの特徴

『Itchy Trigger Finger』は中級者向けの脚本であり、過去にMCでのゲームを最低1回は遊んだことのある方を対象にしています。Exゲージのメカニズムを最大限に活用した一作であり、加えられた特殊ルールが際立った体験を生み出しています。

物語

延々と広がる大都市は暴力団に支配されています。部下と仲介者の情報網を通して、彼は彼女の到着予定を知りました。彼の企てる病院爆破事件において重要となりうる証人です。彼は直ちに複雑な計画を組み上げます。爆破事件を成功させ、さらに証人の口をふさぐために。すべてが時計仕掛けのように完璧な配置です。

しかし、一人の愚か者がいました。彼は自分の見たものの重要性を理解していません。ですが彼はパニックを引き起こして混乱を広げ、その動乱が巧妙な時計仕掛けを瓦解させます。

愚か者の偶然を活かし、彼女を護り、あなたたちは都市を暴力団の支配から解き放てるのでしょうか。

脚本家への指針

病院の事件と前兆は確定で起こるため、4日目にやってきた転校生をドリッパーの能力で殺します。基本的にはこれで確定勝利です。1日目にお嬢様に不安を置いて反応を偽装しておくとより良いでしょう。

サラリーマンが不安拡大を引き起こしたら敗北のリスクが生まれます。まだ転校生がいないため、ドリッパーの能力は無関係の相手に使わねばなりません。彼の能力使用によるフールの発覚を遅らせたり、主人公たちの気づき具合を観察したうえでマスコミの友好を禁じて妨害しましょう。

駄目なら猟奇殺人を狙います。不安拡大で大物に不安を置いてください。日数は長いですが不安が5つ必要な点と、ナース、医者、軍人が厄介です。3人の誰かをドリッパーで殺したうえで注意して立ち回ってください。

最後の戦いではパラノイアを隠します。主人公は彼女をゼッタイシャと区別できません。

脚本家の勝利条件

1 キーパーソンの殺害
ドリッパーの能力

2 主人公の殺害
ドリッパーの能力、病院の事件

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Itchy Trigger Finger
Scenario Name

Rule Y　ストリキニーネの雫

Rule X1　絶対の意思　　Rule X2　双子のトリック

Cast　登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	◊	☐	☐	ツイン	
委員長	♦	☑	☐	パラノイア	
転校生	◊	☐	☐	キーパーソン	4日目
サラリーマン	◊	☐	☐	フール	
アイドル	◊	☐	☐	パーソン	
マスコミ	◊	☐	☐	パーソン	
大物	◊	☑	☐	ドリッパー	都市
医者	◊	☐	☐	パーソン	
ナース	♦	☑	☐	ゼッタイシャ	
軍人	◊	☐	☐	パーソン	
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	病院の事件	☐	ナース
3	不安拡大	☐	サラリーマン
4	前兆	☐	お嬢様
7	猟奇殺人	☐	大物
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Mystery Circle

ループ回数　　1ループ日数　7

相談　可／不可

特殊ルール

全てのボードは都市としても扱われる。

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	病院の事件
2	☐	
3	☐	不安拡大
4	☐	前兆
5	☐	
6	☐	
7	☐	猟奇殺人
8	☐	
9	☐	
10	☐	

現行犯逮捕

脚本制作：あかしあ

難しい

惨劇

シナリオの特徴

『現行犯逮捕』は、ＭＣを数回プレイしたことのある脚本家・主人公を対象としています。

悪質な謎を核としたパズル型の脚本です。ループ数が多いからと安心してはいけません。いつ脚本の構造に気が付くかが重要です。……もしかしたら、もう手遅れかもしれませんね。

ぜひとも、５ループにてご挑戦ください。

物語

探偵は、気づかなかった。

これから起こる、少女の銃撃事件と少年の拳銃自殺を。そしてそれらはこの地の邪神が渡した銃がまさしく引き金になっていることも。

邪神の張った結界は厚く、探偵の脳を鈍らせる。だが、かの邪神は人間をあなどっている。いずれ勝ち誇り、事件の概要を語るだろう。

我々が、時を遡れるとも知らずに。

さぁ、結界を破壊し、探偵を目覚めさせ、銃の受け渡し現場を押さえに行こう。

脚本家への指針

毎日入院患者に不安を置き、マスコミを病院から遠ざけましょう。そうすれば自殺を発生して確実に勝利できます。また、最後の戦いは巫女の能力さえ止めれば問題ありません。ゆえに主人公たちの勝ち筋は１日目の銀の銃弾を起こすのみとなります。

その手順は２ループ目以降にExゲージが０の状態で巫女と神格に「移動禁止」を貼ることです。その為には、前ループでExゲージを3まで上げなければなりません。

２ループ目以降は神格が登場します。マスコミ、軍人の友好能力を駆使されると脚本が崩壊します。１日目は必ず神格に「移動↑↓」を貼ってください。

銀の銃弾の犯人、連続殺人の犯人、メイタンテイが開示されると、勝ち筋が導かれます。アイドルへの不安を取り除き、事件の発生を防ぎましょう。しかし様々な友好能力を活用されると間に合いません。厳しいと判断したら入院患者の殺害を狙ってください。

最後の戦いは、巫女に開示されなかった役職を最後まで守り通してください。ミスリーダーやセラピストが候補となります。

脚本家の勝利条件

1 学校に暗躍カウンターをX個以上置く（X＝ループ数－1）
黒の学園

2 フレンドの殺害
連続殺人、自殺

非公開シート
CLOSED SCRIPT

現行犯逮捕
Scenario Name

Rule Y　黒の学園

Rule X1　隔離病棟サイコ　　Rule X2　私は名探偵

Cast 登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
教師	◊☐	☐	パーソン	
巫女	◊☐	☑	メイタンテイ	
神格	◊☐	☐	ミスリーダー	2L
黒猫	◊☐	☐	パーソン	
アイドル	◊☑	☐	クロマク	
マスコミ	◊☐	☐	セラピスト	
医者	♦☑	☐	パラノイア	
入院患者	◊☐	☐	フレンド	
軍人	◊☐	☐	パーソン	
	◊☐	☐		
	◊☐	☐		
	◊☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	銀の銃弾	☐	神格
4	連続殺人	☐	アイドル
5	自殺	☐	入院患者
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Mystery Circle

ループ回数 ／ ループ回数 5

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	銀の銃弾
2	☐	
3	☐	
4	☐	連続殺人
5	☐	自殺
6	☐	
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

Dawn of the Tragedies

脚本制作：十六夜

シナリオの特徴

『Dawn of the Tragedies』は惨劇RoopeRそのものへの熟練を前提とした特殊ルールを持ち、上級者だけを対象としています。不慣れなプレイヤーにとっては面白みに欠ける展開となりかねませんので、十分注意してください。

惨劇セットとしてはMCとなっていますが、主人公視点ではこの情報すら開示されません。主人公には６枚のサマリーシートを渡し、存分ににらめっこして頂きましょう。

なお、脚本そのものは初心者～中級者向けのものです。公開シートを書き直せば３ループで★４程度の内容としてお楽しみいただけます。

脚本家への指針

脚本そのものではなく、６つの惨劇セット間における相互作用の知識が要求されます。

パラノイアによる不安Cをミスリーダーに見せかけるのはもちろん、自殺を殺人事件や遠隔殺人に、クロマクを不穏な噂に。また、存在しない役職をさも盤面にあるかのように動くことで、セットそのものを誤認させることが可能となります。

あなたの脚本家としての総合力が試されています。あなたの全てを振り絞り、惨劇の夜明けを共に眺めましょう。

物語

悪意の繰り手はひとり呟く。闇あれと。

そして、闇がここにあった。

脚本家の勝利条件

1 学校にX個以上の暗躍カウンターを置く（X＝ループ数－1）。
黒の学園

2 フレンドの殺害
自殺、猟奇殺人

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Dawn of the Tragedies
Scenario Name

Rule Y　黒の学園

Rule X1　双子のトリック　　Rule X2　私は名探偵

Cast　登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
男子学生	◇	□	□	ツイン	
女子学生	◇	□	□	パーソン	
お嬢様	◆	✓	□	パラノイア	
巫女	◇	□	□	フレンド	
刑事	◇	✓	□	クロマク	
サラリーマン	◇	□	□	ミスリーダー	
情報屋	◇	□	✓	メイタンテイ	
医者	◇	□	□	パーソン	
入院患者	◇	□	□	パーソン	
	◇	□	□		
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	不安拡大	□	サラリーマン
3	自殺	□	巫女
5	猟奇殺人	□	男子学生
		□	
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット　?????????????????????????????

ループ回数　　　1ループ日数　5

相談　可　／　不可

特殊ルール

- 使用惨劇セットは非公開情報である。
- 発生する事件の名称は非公開情報である。
- Exゲージの値がある場合、それは非公開情報である。
- 各ループの開始時、リーダーは脚本家に対して1つだけ質問を行うことができる。対して脚本家は、Yes / No で偽りなく答える。YesともNoとも回答できない場合、脚本家は無言で微笑む。

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	(悪夢)
2	□	
3	□	(悪夢)
4	□	
5	□	(悪夢)
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

Evil Primes

脚本制作：Hopkins Loopers

Loop 4 ★★★★☆☆☆☆ 普通

Loop 3 ★★★★★★★★☆ 惨劇

シナリオの特徴

『Evil Prime』は中級者向けの脚本であり、惨劇RoopeRそのものは何度か遊んだ方が対象となります。他方でＨＳＡの経験は不要でありＨＳＡの紹介としても遊べます。

物語

おお、なんということだ。この町にはあまりに多くの呪いが蔓延している。

忌まわしき神を奉る神社は今宵目覚め、都市では己が家系の秘密をひとりの刑事が知る。犠牲者が現れ不穏な街ではゆがめられた噂話が愚かにも試され、そして重なる死者たちの呪いもまた新たに目覚める。

ああ、走り回り死をもたらす数多の呪いに気をつけよ。少なくとも、あなたたち自身が犠牲者とはならぬよう。

脚本家への指針

可能な限り多くの呪いを蔓延させ、主人公を殺す手はずを整えてください。キャラクターが死ねば死んだだけ呪いが主人公へと憑りつきやすくなります。できれば殺害は６日目の狂気の夜で行って、ルールＹを偽装させたいところです。そのためにも３日目と４日目の事件は確実に起こしましょう。

呪いでは都市のキャラクターを積極的に殺しウィッチの正体を隠しましょう。ウィッチ以外の役職持ちは憑りつかせると面倒ごとに繋がりやすいため、優先順位を下げるべきです。

不安カウンターは事件の犯人や異世界人におきましょう。メインラバーズによる殺害はルールＹと無関係に起こせるため、真実を隠すうえでも最も強い勝ち筋です。医者と入院患者の正体を隠しきれないと判断したら、医者にも不安を置いたほうが勝ちやすくなります。

最後の戦いではゴースト、ウィッチ、ミスリーダーのどれかを隠しきります。滅多にありませんがシリアルキラーとミカケダオシを隠しきる流れもありえます。

脚本家の勝利条件

1 主人公の殺害

呪われし地、メインラバーズの能力

非公開シート
CLOSED SCRIPT

Evil Primes
Scenario Name

Rule Y 呪われし地

Rule X1 一癖あるヤツラ　Rule X2 魔女の呪い

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	◊	☐	☐	パーソン	
巫女	◊	☐	☐	パーソン	
異世界人	◊	☐	☐	メインラバーズ	
神格	◊	☐	☐	ゴースト	3L
刑事	◆	☑	☐	ウィッチ	
情報屋	◊	☐	☐	パーソン	
アイドル	◊	☐	☐	パーソン	
マスコミ	◊	☐	☐	パーソン	
医者	◊	☐	☑	ミカケダオシ	
入院患者	◊	☐	☐	シリアルキラー	
手先	◊	☐	☐	ミスリーダー	
	◊	☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	冒涜殺人	☐	マスコミ
2	不安拡大	☐	アイドル
3	噂の御呪い	☐	手先
4	呪いの目覚め	☑	病院の群像
5	行方不明	☐	異世界人
6	狂気の夜	☑	学校の群像
		☐	
		☐	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Haunted Stage A

ループ回数　　1ループ日数 6

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	冒涜殺人
2	☐	不安拡大
3	☐	噂の御呪い
4	☑	呪いの目覚め
5	☐	行方不明
6	☑	狂気の夜
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

孵化

HSA

脚本制作：シェフィオン

シナリオの特徴

『孵化』は中級者を対象とした脚本です。脚本家の腕によって難易度は大きく変わるため、脚本家にはある程度の慣れが求められます。HSAを１、２回は遊んで一通りのルールを認識していることと、幻想やA.I.など一般的でないキャラクターを体験していると遊びやすくなるでしょう。

物語

世界は壊れ始めている。街には死体が溢れ、人々は神に祈る。自分でもわからないのだ。なぜ死にゆくのか。

また一人、少女が絶望で潰れ、呪いを撒き散らす。もう頼れるものは自分とあの頼りない機械だけ。それでも、あの子は必ず守らなくてはならない。

５日後、この街で最凶の魔女WerWolFが孵化する。動乱する月夜に、災厄の嵐が響く。

脚本家への指針

各ループにおいてＣＳの構成に専念してください。ルールさえ特定されなければ、ループはほぼ突破されません。優先度の高いほうから順に、①病院に死体（暗躍）を２つ。②全てのボードに死体（暗躍）を合計６つ。③５日目に呪いカードが憑りつけない。④死体に暗躍を合計３つとなります。その際にミスリーダーの能力は使って構いません。行方不明は必ず活用し、学校に暗躍を置いて呪いカードへとつなぐことをお勧めします。

A.I.の友好カウンターはなるべくケアしましょう。情報屋を殺されるとゲームが終わってしまいます。次点で医者の事故死に注意しましょう。医者への不安カウンターは１つまでに抑えます。どうしようもなくなったら呪いをうまく使い、女子学生を殺しましょう。

最終的には幻想か情報屋か刑事がウェアウルフだと思われるでしょう。刑事には行動カードをセットしないのが吉です。

脚本家の勝利条件

1 主人公の殺害
ウェアウルフの能力

2 キーパーソンの殺害
冒涜殺人、呪いカード

マコト死ね

脚本制作：ｋｍ

シナリオの特徴

『マコト死ね』は１日系の脚本のなかで、惨劇セットにＨＳＡを使用しているものです。ＨＳＡを１回は遊んでいれば問題なく楽しめ、かかる時間も短いので時間がないときもおすすめできます。

物語

常に忌み嫌われる「イトウマコト」という概念的人物の伝承が某所には残されている。かの人物は交友関係、ことに異性間交友においてひどい悪評を受け、悲劇的結末を迎えるらしい。

この学校の男子学生も似たような境遇にいるようだ。神社に住まう神秘的な少女、都市で活躍する活発な少女との二股に加え、通学先の女教師にまで手を出しているという噂すらも流れている。脈々と受け継がれる伝承通り、その男子学生にもついに年貢の納め時がやってきた。

君たちは因果応報な姿に「ざまぁｗｗｗ」と静観しても良いし、「やれやれだぜ」と助け舟を出しても良い。

しかし気をつけよ。伝承はもはや概念だ。かの「イトウマコト」の怨念が君たちを襲わない保証はない。静観もほどほどにして、とばっちりを受ける前に状況を打開しよう。

脚本家への指針

黒猫により神社に「暗躍＋１」、病院に「暗躍＋２」と置けば、神社に暗躍カウンター２つを確定で載せられます。よって、主人公はどう足掻いてもループを抜けられません。

本作は役職が少なく、かつ割れやすい配置となっています。２手は上記の２手で縛られるので、最後の一手で情報の出を送らせましょう。学校にいるシリアルキラーとラバーズのペアを移動させるのがおすすめです。

主人公視点ではメインラバーズ２人とラバーズが明かされたとしても残りの役職は簡単には分かりません。鍵となるのはキーパーソンとヴァンパイアの組み合わせやA.I.の制約です。

１日系のパズルなので脚本家の勝利は困難。ここは伝承の打開を望むイトウマコトの怨念となり、主人公が果たして何ループで謎を解き明かすかを楽しむとしようではないですか。

脚本家の勝利条件

1 キーパーソンの殺害
ヴァンパイアの能力、シリアルキラーの能力

2 主人公の殺害
メインラバーズの能力、ヴァンパイアの能力

Nine Lives

脚本制作：Anantaammon

Loop 4 ★★★★★★★★ 惨劇

シナリオの特徴

『Nine Lives』は平常な惨劇RoopeRではなく、脚本家と主人公の双方が特殊ルールを良く理解できるだけの下地が求められます。参加者の全員が経験豊富なプレイヤーでなくてはなりません。

謎を解き明かすのではなく、怪物に挑むという構造には新しい楽しさがあります。上級者にとっては魅力的な一作でしょう。普通の惨劇に飽きた時にはぜひご一考を。

物語

数多の世界を越えて、ついにここまで来ました。これはある「脚本家」を殺すための最後の戦いです。

魔女は「脚本家」に呪いをかけ、それを猫の姿に変えました。「脚本家」にはもはや力はありません。手先も味方も、人々を駒のごとく操る力もです。

しかし彼は依然として巧妙です。彼が逃れる時間を稼ぐため、最後のパズルを組み上げました。ここで彼を殺しきれば、全ての惨劇を終わらせられるでしょう。

しかし、彼には９つの命があります。主人公は最後の戦いに勝利し、その宿命から逃れられるのでしょうか。

脚本家への指針

脚本家としてこの戦いから無事に逃れるには主人公たちを失速させてループを浪費させることです。

主人公たちの目的は明瞭であり、普段とは違う対等な戦いが求められます。しかし、この戦いにおける決定はジレンマであり、一方的なものではありません。主人公のある決定が主人公たち自身を後で傷つけることもあり、彼らは躊躇するかもしれません。他方であなた自身を傷つけるような決定が、のちにあなたに大きな利益をもたらすかもしれません。

あなたの命ある限りゲームは続くので、主人公を殺すことに固執しないでください。もちろん殺せるのならばループの早期終了のために殺しましょう。

脚本家の勝利条件

1 主人公の殺害

呪われし地、メインラバーズの能力、死者の黙示録

非公開シート

CLOSED SCRIPT

Nine Lives

Scenario Name

Rule Y 呪われし地

Rule X1 一癖あるヤツラ　Rule X2 怪物の暗躍

Cast 登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	◊☐	☐	シリアルキラー	
異世界人	◊☐	☐	メインラバーズ	
神格	◊☐	☐	ゴースト	2L
黒猫	◊☐	☑	ミカケダオシ	
刑事	◊☐	☐	パーソン	
A.I.	◊☐	☐	パーソン	
入院患者	◊☐	☐	ミスリーダー	
軍人	◊☐	☐	パーソン	
	◊☐	☐		
	◊☐	☐		
	◊☐	☐		
	◊☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	噂の御呪い	☐	A.I.
4	遂行者	☐	異世界人
5	死者の黙示録	☑	神社の群像
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート

OPEN SCRIPT

惨劇セット Haunted Stage A

ループ回数　　1ループ日数 5

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

A.I.はパーソンである。
脚本家は「暗躍＋2」を使用できない。
ゲーム開始時にExゲージを9にする。能力や事件が黒猫を死亡させるならば、代わりにExゲージを1つ減らす。
Exゲージが0でないならば、各ループ終了時に主人公は敗北し、さらに最後の戦いも行えない。
最終ループに主人公が死亡しているならば、主人公は最後の戦いを行えない。
呪いカードが憑りつくに際し、黒猫を選べるならば、脚本家は黒猫を選ばなくてはならない。そうした場合、代わりに呪いカードを取り除き、Exゲージを1減らし、黒猫に不安カウンターを2つ置く。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	
2	☐	噂の御呪い
3	☐	
4	☐	遂行者
5	☐	死者の黙示録
6	☐	
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

転校生がやってくる！

脚本制作：彩緋

★★★☆☆☆☆☆☆ 優しい

★★★★★☆☆☆ 難しい

シナリオの特徴

『転校生がやってくる！』はWMにまだ慣れていないプレイヤーにもおすすめできる明瞭な脚本です。一方で盤面に現れないディープワンなどの一癖ある仕掛けも隠されており、慣れたプレイヤーにも楽しめます。

初心者でないかぎりはぜひとも４ループでの挑戦をお勧めいたします。

物語

彼の地からの使者が街へと迫る。

焔は燃え、人々は争い、恐れ逃げ惑う。

約束された滅びの日は間近である。

果たして彼らは定めを乗り越え、生き残ることができるのか。……

なーんて、にゃ。

脚本家への指針

学者に乗せるカウンターは、１ループ目は不安Cを、２ループ目は暗躍Ｃを推奨します。

最も気をつけなくてはならないのは、『五日目を迎えないこと』です。転校生の存在が知られると主人公たちがディープワンの存在を考慮しやすくなってしまい、主人公勝利が近付くだけでなく、脚本自体が味気ないものになりかねません。

そのため、黄衣の王のループ終了時敗北条件は忘れ、狙わないくらいが適切です。Exゲージが上がったループでも、他の敗北条件を満たせるならそちらを狙いましょう。

目安としては１・２ループ目は滅びの火（初日）か猟犬の嗅覚で、３ループ目は不安拡大からヒトハシラの能力といったところ。４ループ目となるとカルティストやフェイスレスの能力も重要となるでしょう。

「ヒトハシラの存在」「全員の死亡による不死の判明」「不死でない友好無視が２人いる」これらの情報が出そろうと、すべてのルールが確定し、ディープワンの存在が明かされます。そこまで主人公たちを導けるかは、脚本家の腕の見せ所です。

脚本家の勝利条件

1 Exゲージを増加させる。
黄衣の王

2 パラノイアまたはウィザードの殺害
ヒトハシラの能力、滅びの火、遂行者

3 主人公の殺害
ヒトハシラの能力、猟犬の嗅覚、滅びの火

ポルナレフの奇妙な日常

脚本制作：ｋｍ

難しい

困難

シナリオの特徴

『ポルナレフの奇妙な日常』は１日系の脚本のなかで、惨劇セットにWMを使用しているものです。WMを１回は遊んでいれば問題なく楽しめ、かかる時間も短いので時間がないときもおすすめできます。

物語

あ、ありのまま　今起きたことを話すぜ！

俺はこの蓄えた神話知識で、新世界の神になる！　誰にも邪魔はさせんぞォ！　ヒャーッハッハッハァ！

……ああ、なんということだろう。

どうやら彼はあまりにも何を言っているのかわからねーことに遭遇しすぎて、本当に頭がどうにかなってしまったようだ。

可哀想に、こうなってはもはや手の施しようがない。せめて我々の手によって弔ってあげることにしよう。

脚本家への指針

第１ループでは不安拡大とモクゲキシャを活用し、Exゲージを上げて勝利します。マスコミに「不安＋１」、お嬢様に「暗躍＋１」を置き、ミスリーダーまたはフェイスレスの能力も活用します。

第２ループからはウィザードの殺害も狙いましょう。第１ループと同じ位置にカードを置いて事件を匂わせつつ、シリアルキラーと二人きりにしてください。

第３ループからはヒトハシラの能力も狙いましょう。お嬢様への「暗躍＋２」をカルティストから通し、不安拡大で自身に不安カウンターを２つ置きます。

第２、第３ループでも第１ループの手段は並行して狙えます。マスコミに常に「不安＋１」を置いておくとよいでしょう。

脚本家の勝利条件

1 Exゲージを増加させる。
黄衣の王

2 ウィザードの殺害
シリアルキラーの能力、ヒトハシラの能力

3 主人公の殺害
ヒトハシラの能力

非公開シート

CLOSED SCRIPT

ポルナレフの奇妙な日常

Scenario Name

Rule Y 黄衣の王

Rule X1 無貌の神　Rule X2 見てしまった人々

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
女子学生	◊	☐	☐	ウィザード	
お嬢様	◊	☐	☑	ヒトハシラ	
巫女	◊	☐	☐	パーソン	
イレギュラー	◊	☐	☐	シリアルキラー	
刑事	◊	☐	☐	ミスリーダー	
マスコミ	◊	☐	☐	モクゲキシャ	
大物	◊	☑	☑	フェイスレス	学校
医者	◊	☐	☐	パーソン	
手先	◆	☑	☐	カルティスト	
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		
	◊	☐	☐		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	不安拡大	☐	お嬢様
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

公開シート

OPEN SCRIPT

惨劇セット Weird Mythology

ループ回数　　1ループ日数 1

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	☐	不安拡大
2	☐	
3	☐	
4	☐	
5	☐	
6	☐	
7	☐	
8	☐	
9	☐	
10	☐	

インスマス面に花束を

WM

脚本制作：ペロ王子

シナリオの特徴

『インスマス面に花束を』は中級者からやや上級者向けであり、WMを１度は遊んだことがある人にお勧めの脚本です。

Ｅｘゲージを上げなければ主人公は勝てませんが、ゲージを増加させる方法はディープワンであるイレギュラーの殺害に限られています。

豊富な殺害手段を用いてディープワンを殺害すること、そして３人いる不死者を区別することが勝利への鍵となります。

物語

彼はどこにでもいる、厨二病をこじらせたイレギュラー。しかし彼には皆から目の敵にされる秘密がありました……。

コロコロ……、１、１、１。

そう、彼のＡＰＰは３だったのです。

脚本家への指針

第一にルールＹが黄衣の王でないと確定させないこと。第二に不死者を区別されないことが重要です。

サラリーマンの友好無視は奇襲で勝つための切り札となります。Ｅｘゲージが２に上がった次のループまでは友好禁止を置いて能力を妨害してください。

第１ループではイレギュラーを殺されないように注意しながら、最終日のターン終了フェイズにタイムトラベラーの能力を使用して勝利してください。A.I.から集団自殺が使われそうになった場合、サラリーマンとマスコミを都市から避難させ、不死者であることを隠します。

第２ループ以降は、黄衣の王と血塗られた儀式の敗北条件を両方満たしている場合はそのまま勝ち、そうでなければタイムトラベラーの能力かウィザードの殺害による勝利を狙います。

Ｅｘゲージが２に上がった次のループが最終ループです。サラリーマンに友好禁止を置かずにイレギュラーに不安を溜めていきます。主人公が誘惑に抗えずサラリーマンの友好能力を使用したら能力を拒否し、イレギュラーの集団自殺と合わせて主人公を発狂させてください。

最後の戦いで隠すのはイモータルとウィッチです。ルールYを最後まで黄衣の王と絞らせなければ勝利は目前です。

脚本家の勝利条件

1 死体がExゲージの値以上ある。
血塗られた儀式

2 マスコミに2つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
タイムトラベラーの能力

3 ウィザードの殺害
シリアルキラーの能力、集団自殺

時の螺旋

脚本制作：ロキルス

Loop 7 ★★★★ 普通

Loop 5 ★★★★★★★ 困難

シナリオの特徴

『時の螺旋』は中級者向けの脚本であり、WMを何度かは遊んだ主人公が対象です。

主人公が絶対にループを突破できず、最後の戦いで正答しなくてはならないタイプの脚本です。いつ真実に気づくのかを見守りましょう。

物語

少女は時を遡り続けていた。

それは或る彼女は恐怖から逃れるため。

いつからだろうか、その力が弱まり始めたのは。気づけば少女は同じ日を永遠に過ごしていた。しかし少女は気づいていなかった。繰り返す日々が１日だけではなかったということに。

そして少女は繰り返す。決して抜け出せない時の螺旋を—

脚本家への指針

最終的に主人公側はタイムトラベラーにより確実に敗北するので、役職を割る必要があります。

脚本家はルールＹの勝利条件をいくつか満たして勝利することでルールYを隠しましょう。脚本家側からルールＹの勝利条件を満たすことはできないため、主人公側の動きに合わせてＣＳを作ります。

最終的にはタイムトラベラーの能力で勝利できますが、その発覚と正体の判明が遅れれば遅れるほど有利になります。他の勝利条件を狙いましょう。

イレギュラーのウィッチは一見何もしないように見えますが、ループ開始時にExゲージが2以上ある場合に、狂った真実の可能性として学校へ暗躍を置くことで主人公の動きを抑制できます。ウィザードの正体が明かされるまではその可能性を残せるでしょう。

滅びの火による不死のあぶり出し、シリアルキラーや大暴動によるキーパーソンの有無を確認するなど、各ループで確実に情報を引き出していく必要があります。

脚本家の勝利条件

1 転校生に2つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
タイムトラベラーの能力

2 Exゲージを増加させる。
黄衣の王

3 ウィザードの殺害
シリアルキラーの能力、滅びの火、大暴動

4 主人公の殺害
滅びの火

非公開シート

CLOSED SCRIPT

時の螺旋

Scenario Name

Rule Y 黄衣の王

Rule X1 偉大なる種族　**Rule X2** 無貌なる神

Cast 登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
イレギュラー	◆	✓	□	ウィッチ	
転校生	◇	□	✓	タイムトラベラー	4日目
黒猫	◇	✓	✓	フェイスレス	
刑事	◇	□	□	ウィザード	
情報屋	◆	✓	□	カルティスト	
アイドル	◇	□	□	パーソン	
マスコミ	◇	□	□	パーソン	
医者	◇	□	□	シリアルキラー	
学者	◇	□	✓	ヒトハシラ	
	◇	□	□		
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	不安拡大	□	医者
2	邪気の汚染	□	マスコミ
3	滅びの火	□	学者
4	大暴動	□	アイドル
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート

OPEN SCRIPT

惨劇セット Weird Mythology

ループ回数　　1ループ日数 4

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

脚本家の手札から「友好禁止」を取り除く。
脚本家はいずれのターンにおいても、このカードを使うことはできない。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	不安拡大
2	□	邪気の汚染
3	□	滅びの火
4	□	大暴動
5	□	
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

寒村宗教戦争絵巻

脚本制作：十六夜

Loop 5 ★★★★★☆☆☆ 難しい

Loop 4 ★★★★★★★☆☆ 困難

シナリオの特徴

『寒村宗教戦争絵巻』は惨劇RoopeRの十分なプレイ経験があり、かつWMを１回以上プレイしているプレイヤーを対象としています。

ボードそのものが存在しない状態からゲームが開始され、ボードが出現すると敗北条件、キャラクター、事件が追加されるという難解な特殊ルールを持ちます。

目まぐるしく変化する盤面の把握と情報の取捨選択が重要です。観察眼と注意力を研ぎ澄ませれば、自ずと打開策は見えてくるでしょう。

物語

海沿いの小さな寒村。外部との接触がほぼ無く、荒れた海と枯れた土地に挟まれたこの村が途絶えずに存続できているのは何故なのか。

真理に至る道筋が見えていない者には秘されていますが、ここには小さな神社があります。村人たちはその大いなる神の力によって、何不自由なく暮らしているというのです。

人の生命を、代価として。

スクープを求めてやってきた女性ジャーナリストが物語の鍵を握っています。この村の秘密を暴き、無事に生還することはできるのでしょうか。

脚本家への指針

序盤はシリアルキラーと事件によるキーパーソン・ウィザードの殺害が主軸となります。神社が存在しない場合はルールＹおよび神格が機能しない点に注意しましょう。

Exゲージが１の場合、神社に暗躍Cを置くことによってルールYを印象付けてください。

Exゲージが２以上となった場合、神社をブラフとしつつ学校へ暗躍Cを置いていきます。どちらのケースにおいても、お嬢様が十全に仕事をしてくれることでしょう。

この頃には神格も現れているはずなので、滅びの火によって実質的なループ数を削ることも可能です。

最後の戦いでは、カルティスト・ディープワン・パラノイア辺りを隠せれば理想的です。パワープレイに傾倒しすぎると役職を隠せなくなりますので、早い段階において「以降は絶対に使用せずに隠すつもりの役職」を決めてしまうと良いでしょう。

脚本家の勝利条件

1. 神社にX個以上の暗躍カウンターを置く（X＝Exゲージ）（Exゲージ1以下）。
   だごん様の御言葉
2. 学校に2つ以上の暗躍カウンターを置く（Exゲージ2以上）。
   狂った真実（巨大時限爆弾Ｙの存在）
3. キーパーソンまたはウィザードの殺害
   シリアルキラーの能力、狂気殺人、滅びの火、大暴動
4. 主人公の殺害
   滅びの火

沈黙の病院

脚本制作：ペロ王子

シナリオの特徴

『沈黙の病院』は中級者から上級者向けのパズル型脚本です。

主人公はExゲージが３以下の時に勝つことはできません。脚本の悪意を見抜き、狂気に自ら飛び込む先に勝利があります。

物語

繰り返される爆発事件、その裏に潜むおぞましい怪物の影。なお悪いことに、やつらは俺達が動いていることに気付いてしまった。

知り合いが次々に異常な死に方をしている。

次は自分が殺られるかもしれない。

精神が磨耗し、正気が削れる音が聞こえてくる。誰でもいい、あの化物から助けてくれ……誰か！

彼らはまだ知らない。入院中のコックが元・特殊部隊の精鋭だったということを。彼との友情を築き、狂気に自ら飛び込むのだ！

脚本家への指針

Exゲージが０～１の時と、２～３の時それぞれに必勝手順があります。

Exゲージが０～１の時は黒猫と不穏な噂により神社の暗躍を２まで貯められます。

Exゲージが２～３の時は毎日、手先とサラリーマンに不安＋１を置くことで必ず全ての事件を起こせるため、死体を３体作ることができます。

パラノイアの能力を使用しなければパラノイアとウィッチを区別することはできません。最後の戦いではその点から勝利しましょう。

主人公の必勝方法は、軍人の友好５能力を使って主人公を不死にした状態でEXゲージを４以上とすることです。

解法に気付くのを少しでも遅らせるため、手札からの暗躍で条件を満たす、情報屋をお嬢様の事件で殺害するなどの手段より、情報が出るのを妨害しましょう。

脚本家の勝利条件

1 神社に2つ以上の暗躍カウンターを置く（Exゲージ1以下）。
巨大時限爆弾Ｙの存在

2 死体がExゲージの値以上ある（Exゲージ2以上）。
血塗られた儀式（狂った真実）

たったひとつの冴えたやりかた

脚本制作：ペロ王子

シナリオの特徴

『たったひとつの冴えたやりかた』は上級者を対象とした脚本で、突破には厄介な謎かけを解く必要があります。

主人公はExゲージが２以上で始まるループで勝つことはできません。さらに、二択から絞れない役職が含まれており、ループの突破が主人公の勝利への唯一の道となります。

裏読みまで含んだ勝ち筋への推論と、学者の友好能力を２回使うことで、Exゲージを下げられることに気付くかが脚本突破の鍵になります。

物語

繰り返される惨劇。

出口は見えず、その糸口さえも掴めない。

……しかし君は思い返す。最初の惨劇。なにかが変わったこの世界。あの時、あるいは真実が捻じ曲がったのではなかったか。

残る機会は多くはない。２回か、あるいは１回か。狂った真実に隠された、本当の答えを求めて。

脚本家への指針

第１ループは非常に重要です。殺害して良いのは情報屋・幻想・黒猫のみです。１日目はお嬢様に「不安＋１」、学者（開始時に不安）に「不安＋１」、神社に「暗躍＋１」を置き、パラノイアから巫女に不安。

２日目は巫女に「不安＋１」を置き、発見を必ず起こします。神社に暗躍２つ、死体２つを作ることを目標にします。４日目のターン終了時、可能ならタイムトラベラーの能力で勝利します。巫女の友好拒否などでExゲージが２以上になっていれば成功です。失敗したら次も同様に発見を起こしつつ勝ちます。

Exゲージ２以上で始まったループでは、発見を必ず起こせるため負けません。情報を隠すよう動き、入院患者と巫女は殺害しません。タイムトラベラーの能力で勝利条件を隠せるなら隠しましょう。

主人公は学者の能力をループ中に２回使用してExゲージをループ開始時より下げられます。再度、ＥＸゲージが１に下がったループが正念場です。入院患者と巫女は殺害してかまいません。発見は起こさず、お嬢様の狂気殺人を狙います。勝ち筋は細いですが頑張ってください。

最後の戦いではウィッチを二択から絞ることは絶対にできません。

脚本家の勝利条件

1 死体をX個以上作る（X＝Exゲージ）（Ｅｘゲージ1以下）
血塗られた儀式

2 Ｅｘゲージを上げる（Ｅｘゲージ2以上）
狂った真実（黄衣の王）

3 学者に2つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える。
タイムトラベラーの能力

非公開シート
CLOSED SCRIPT

たったひとつの冴えたやりかた
Scenario Name

Rule Y　血塗られた儀式

Rule X1　偉大なる種族　　Rule X2　狂った真実（黄衣の王）

Cast　登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
お嬢様	◇	□	✓	イモータル	
巫女	◆	✓	□	パラノイア	
幻想	◇	□	□	パーソン	
黒猫	◆	✓	□	ウィッチ	
情報屋	◇	□	□	パーソン	
A.I.	◇	□	□	シリアルキラー	
入院患者	◇	□	□	パーソン	
学者	◇	□	✓	タイムトラベラー	
	◇	□	□		
	◇	□	□		
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
2	発見	□	巫女
3	狂気殺人	□	学者
4	狂気殺人	□	お嬢様
		□	
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Basic Tragedy X

ループ回数　　1ループ日数　4

相談　可　／　不可

特殊ルール

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	
2	□	発見
3	□	狂気殺人
4	□	狂気殺人
5	□	
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

The Ultimate Ritual

脚本制作：Roberta Yang

シナリオの特徴

『The Ultimate Ritual』はWMの総合力を試される超上級者向けの脚本です。くれぐれも軽い気持ちでは試されませぬよう。十分な神話知識を持つ皆々様でお楽しみください。

学者は主人公に神話知識の制御を許しますがそれゆえに優しくなるわけではありません。むしろこれは前提です。主人公たちはこのおぞましき邪神たちの円環から逃れるために神話知識の全てを制御しなくてはなりません。

物語

忌まわしき異界の存在がもはや蔓延しています。夜間外出禁止令が施行され、学校は封鎖されました。

しかし不穏はすでに入り込んでいます。だごん様を奉ずる教団は計画を描き、生まれる破滅は実に強固なものです。未来より来た偉大なる種族もその命運は変えられませんでした。これは当然です。偉大なるかの神へ子守歌を捧げようと貌のない神も暗躍しているのですから。

かの神の目をそらし、教団の奉ずる外神を遠ざけるには知るべきでない知識、恐ろしき魔術の力が必要です。さあ、あなたはこれを習得し「究極の儀式」を構築できますか？

脚本家への指針

フェイスレスがミスリーダーの場合、ディープワンと共謀して女子学生に病院の事件を起こさせます。フェイスレスがディープワンの場合は暗躍カウンターを転校生に置いて猟犬の嗅覚から勝利します。

併せてルールYによる勝利条件も狙いましょう。Exゲージが2以上で始まったならばフェイスレス、ディープワン、そして必要ならばカルティストを利用してください。

滅びの火やキーパーソンの殺害は万一の事態を除いて目指すべきではありません。それらは主人公に情報を与えます。

学者の活躍ゆえに主人公の発狂での勝利はまずありえません。全てのループで情報を隠しながら立ち回る必要があります。

最後の戦いではパラノイアとカルティストを区別させないようにしましょう。可能であればキーパーソンも隠しきれれば言うことはありません。

脚本家の勝利条件

1 神社にX個以上の暗躍カウンターを置く（X＝Exゲージ）（Exゲージ1以下）
だごん様の御言葉

2 5人以上のキャラクターに暗躍カウンターを置く（Exゲージ2以上）
狂った真実（外なる神への合唱曲）

3 学者に2つ以下の友好カウンターしか置かれていないまま最終日を迎える
タイムトラベラーの能力

4 キーパーソンの殺害/主人公の殺害
シリアルキラーの能力、病院の事件、猟犬の嗅覚、滅びの火

非公開シート
CLOSED SCRIPT

The Ultimate Ritual
Scenario Name

Rule Y　だごん様の御言葉

Rule X1　狂った真実(外なる神への合唱曲)　Rule X2　偉大なる種族

Cast　登場人物

人物	絶対	友好無視	不死	役職	特記事項
女子学生	◇	□	□	パーソン	
イレギュラー	◇	☑	☑	フェイスレス	
転校生	◇	□	□	パーソン	4日目
刑事	◇	□	□	シリアルキラー	
情報屋	◇	□	□	キーパーソン	
マスコミ	◆	☑	□	パラノイア	
A.I.	◆	☑	□	カルティスト	
鑑識官	◇	□	□	パーソン	
入院患者	◇	☑	□	ディープワン	
学者	◇	□	☑	タイムトラベラー	
	◇	□	□		
	◇	□	□		

Incident　事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
4	病院の事件	□	女子学生
5	滅びの火	□	A.I.
6	猟犬の嗅覚	□	転校生
7	邪気の汚染	□	情報屋
		□	
		□	
		□	
		□	

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Weird Mythology

ループ回数　　1ループ日数 7

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

学生は学校から移動できない（神社、都市、病院は禁止エリアと扱う）。
Exゲージが3ならば、刑事は過去のループで発生した事件の犯人を明かすことができる。

Schedule　事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	
2	□	
3	□	
4	□	病院の事件
5	□	滅びの火
6	□	猟犬の嗅覚
7	□	邪気の汚染
8	□	
9	□	
10	□	

禁則の祝祭

脚本制作：澤村聡

Loop 7 ★★★★★★★★☆ 惨劇

Loop 6 ★★★★★★★★★★ 悪夢

シナリオの特徴

『禁則の祝祭』は２つの貌があります。まずは脚本家への謎解きです。己が熟練していると錯覚する脚本家よ。この２ページをすべて読み９人の役職の暴き方を答えなさい。答えられぬならばこの脚本に手を出してはいけません。

もう一つの貌は超上級者向けの脚本です。惨劇RoopeRそのものとWMへの十分な経験が大前提にあります。勇気ある挑戦者が揃うならばこの最悪の謎解きへといざなうのもよいでしょう。

物語

さてさて皆様、ごきげんよう。ご存じとは思いますが、惨劇には忌み嫌われるタブーというものがございます。例えば能力を拒むだけの二人。例えば同じ敗北を繰り返し見えぬ真実。

今宵の脚本はシリアルキラー以外にまともな情報はなく、入院患者も殺せません。調べても調べても手掛かりすら生まれず。「タブー」だけが残される唾棄すべき脚本。悪意のオンパレード。まさしく「禁則の祝祭」です。

ですが覚えておいてください……。禁則も積もればいつか……破綻するのです。

脚本家への指針

第１ループ１日目はお嬢様に「不安＋１」、神社に「暗躍＋２」、必要ならばミスリーダーの能力で確定勝利です。ミスリーダーが二択になるまではこれがベスト。二択になったら隠さずミスリーダーの能力を使って構いません。

入院患者が殺されないように常にシリアルキラーを動かしてください。移動カードも１ループ１回しか使えないので、無駄な手は打たないようご注意を。

他は役職の特定に必要な情報をできるだけ遅らせてください。情報屋の友好無視を遅らせられればベストです。殺害は可能な限り妨害しましょう。実際には妨害できていなくてもブラフとなる位置にカードを置くのは重要です。

主人公たちはExゲージが３になったらExゲージを上げないよう学者を起動しようとして、殺人は控えるはずです。この際にディープワンを殺そうとはしないこと。移動は主人公側が圧倒的に有利です。

脚本家の勝利条件

1 神社に2つ（X個）以上の暗躍カウンターを置く（X＝Exゲージ、2以上のみ）。
巨大時限爆弾Ｙの存在、狂った真実（だごん様の御言葉）

2 ウィザードの殺害
シリアルキラーの能力、狂気殺人

非公開シート
CLOSED SCRIPT

禁則の祝祭
Scenario Name

Rule Y 巨大時限爆弾Yの存在

Rule X1 抗うものたち　**Rule X2** 狂った真実（だごん様の御言葉）

Cast 登場人物

人物	絶対友好無視	不死	役職	特記事項
転校生	◇		シリアルキラー	1日目
巫女	◆✓		ウィッチ	
異世界人	◇		パーソン	
黒猫	◇		ウィザード	
お嬢様	◇		パーソン	
情報屋	◆✓		パラノイア	
A.I.	◇		ミスリーダー	
入院患者	◇✓		ディープワン	
学者	◇		パーソン	

Incident 事件一覧

日数	事件	特殊事件	犯人
1	邪気の汚染	□	お嬢様
2	発見	□	黒猫
3	狂気殺人	□	A.I.

公開シート
OPEN SCRIPT

惨劇セット Weird Mythology

ループ回数　1ループ日数 3

相談　可 ／ 不可

特殊ルール

全ての行動カード（主人公、脚本家問わず）は「1ループ1回まで」を得る。
お嬢様の初期エリアは都市となる。

Schedule 事件予定

日付	特殊事件	事件予定
1	□	邪気の汚染
2	□	発見
3	□	狂気殺人
4	□	
5	□	
6	□	
7	□	
8	□	
9	□	
10	□	

コンペティション総括

お礼とお詫び

これにて全世界脚本コンペティション、完結となります。ここまでお読みいただき本当にありがとうございました。心よりお礼申し上げます。以降の文章では審査を終えた感想などのコメントを行います。個々の脚本へのネタバレは少ないですが、大賞となった脚本に限っては多くのネタバレが含まれます。できれば大賞脚本をどちらかの立場で楽しんでからお読みいただければ幸いです。

今回のコメントとしてまずは何よりも皆様へのお詫びと、ご協力いただいたすべての方々へのお礼をお伝えしなくてはなりません。全世界脚本コンペティションの応募期間は２０１６年８月から２０１７年２月となりますが、私自身の努力不足、時間不足により、審査の完了と脚本集の出版まで３年もの時間を要してしまいました。長くお待たせしてしまい、ご不快な思いをさせてしまった全ての皆様に心よりお詫び申し上げます。誠に申し訳ございませんでした。

これらの理由は『桜降る代に決闘を』シリーズがありがたいことに高い評価を頂いたことと私の生活上の事情にあります。『桜降る代に決闘を』は今は大成功していますが、細かに見ていくと全てが順調ではありませんでした。そして私の生活も問題でした。当時は『惨劇ＲｏｏｐｅＲ』以降のヒット作がなかったため、『桜降る代に決闘を』が上手くいかなければボードゲームでの活動を終えざるをえないほどに精神的にも予算的にも追い詰められていたのです。ゆえに私には『桜降る代に決闘を』を軌道に乗せるためにあらゆる工夫と努力が必要であり、本作の活動から離れざるを得ませんでした。

このような事態から救ってくださったのは本作の舞台版『惨劇ＲｏｏｐｅＲ　ＢＰＳＧ』の発起人であり、本作のコンベンションを主催して頂いているたろいもさんでした。本作を現役で遊ぶ方々に声をかけ、応募脚本の一次審査を依頼し、取りまとめて頂けたのです。

今回は英語の脚本６６作の一次、二次審査はすべて私が行い、残る日本語の脚本は協力者の皆様が一次審査を行いました。そしてそれらの評価点から私が日本語の二次審査を行い、入賞作品を決定しました。審査をご協力いただいた皆様、そしてたろいもさん、本当にありがとうございました。

今回の一件や昨今の様々な状況を踏まえ、私は本質的に一人で全てを行うことへの限界を感じています。向こう数年の計画は別として、長期的にはより望ましい形で活動できるよう、努力していきたいと考えています。

大賞選考にあたり

大賞は入賞作の中から最終候補を私が選び、それらについてテストをしたうえで最終的に選定しました。その結果、海外のJen McTeagueさんによる『The Lemming Parade』が大賞へと輝くことになりました。

大賞のポイントは、王道と邪道のバランスが織りなす体験の新規性、驚きが生む楽しさ、情報という報酬が与えられる気持ちよさ、足かせの付け方の４点です。説明しましょう。

まずは１つ目と２つ目。前回の大賞と違って今回は特殊ルールがあります。特殊ルールは認知を難しくするため、入賞にはプラスだが大賞にはマイナスの要素であると私は考えます。しかし本作の特殊ルールは内容も書き方も完璧でした。公開シートを見た時点では特殊ルールのことを保留できるため、認知負荷はさほど上がりません。むしろ３日目に何があるのかというわくわくとした感覚が先に立ちます。そしていざ３日目となればどのような特殊ルールなのかは誰の目にも明瞭となり、胸躍らせる驚きが待っているのです。

誰もが一目で理解できるほどシンプルで、ゲームを壊さないゆえにこの特殊ルールには王道の魅力があります。そして間違いなく普段の惨劇には存在しない体験も提供し、邪道の魅力にも満ち溢れているのです。

強いて問題を挙げるならばＥｘカードなどで管理するため、盤面の認知負荷は高い点です。しかしテストを通し、その負荷よりもルールから得られる楽しさが圧倒的に上回ったため容認しました。

３つ目４つ目は骨組みの地力とも言えます。本作の勝ち筋は強力です。しかしそれらひとつひとつに絶妙な足かせがあり、そこから主人公は努力が報われるかのように心地よく情報が得られます。一例を挙げれば「外なる神への合唱曲」のブラフと多数の転校生の相互作用です。１１人ものキャラクターがいるゆえに暗躍の配置は容易ですが、それは転校生の能力で打開につなげられます。さらに能力の使用を促すことで転校生の友好無視という重要な情報へと主人公を誘導できるのです。

他にも「滅びの火」による反応とルールＹの関係や、Ｅｘゲージの重要性など、絶賛すべきところは多数あります。これらの巧妙な土台があってこそ、斬新な特殊ルールが魅力的に輝くのです。

その他の候補作や入賞作にも目を見張る傑作は多数ございました。しかし斬新な邪道性を生み出す特殊ルールと丁寧な王道性を生み出す盤石な地力がここまで高い水準で両立した脚本は他にはありませんでした。今回のコンペティション、文句なしの大賞です。素晴らしい名作をありがとうございます。そして、おめでとうございます！

全体的な品質向上

あとは今回の応募作全体についてのコメントを行います。今回は前回と比べ全体的に脚本の質が上がったと感じています。前作『脚本集』における脚本作成ガイドやタブーについての内容をきちんと活かした力作が多く、その面でも難しい審査でした。

本作に収録された５０作の脚本は、これら厳しい審査を抜けて１７６作から選びだされた名作たちです。ぜひともお楽しみいただければ嬉しい限りです。

１日脚本と役職推理パズル

国内の特徴としては、特殊ジャンルの脚本が目立ちました。具体的には１日脚本と役職推理パズルです。前者は前作『脚本集』で東野Ｋさんが、後者は無印からＸへの移行期に澤村聡さんが開拓したジャンルで、『脚本集』での前回コンペティション時点では彼ら自身の脚本しかありませんでした。

ですが今回はこれらの着想を自分なりに調理した脚本が多数投稿され、魅力的な流れとしていくつかの名作に繋がったと考えております。ただ、作成そのものが難しいゆえに応募数も少なかった役職推理パズルはさておき、１日脚本はかなりの数が応募されたため、意図的に厳しく審査せざるを得ませんでした。

海外の脚本について

一方の海外は自由な創造性を感じました。国内のような歴史からくる流れはなく、それぞれが好き勝手に自分なりの『惨劇ＲｏｏｐｅＲ』観を出してくれています。その結果として明白に機能していない脚本も多かったですが、奇抜な発想が良い意味で働いた素晴らしい名作も多数見られました。

大賞となった『The Lemming Parade』はもちろんのこと、驚くほど最小化されたループできない脚本『Unlucky Boy vs Power Duo』、ＦＳルールを他の惨劇セットに持ち込んだ『Echoes of a Distant Present』、最長の特殊ルールながらも胸躍らせる別ゲー『Nine Lives』などは特殊性の面で白眉の出来と感じています。

クレジット

ゲームデザイン　：BakaFire
イラストレーション：紺ノ玲
冊子本文　：BakaFire
冊子デザイン　：BakaFire
コンペティション審査協力：十六夜、おみ、きーし、げん、たろいも、タロ吉、東野、ペロ王子、ぶー、ふみか、Fe、ロキルス

全世界脚本コンペティション大賞：Jen McTeague
全世界脚本コンペティション入選：各脚本をご覧ください

冊子印刷　：情報印刷株式会社　みかんの樹事業部
カード印刷　：タチキタプリント、株式会社エス・ワイ・エス

惨劇RoopeR脚本集Ⅱ
発行日：2020/02/22
発行人：BakaFire
制作、著作：BakaFire Party
(http://bakafire.main.jp/rooper/sr_top.htm)　スマートフォン用サイト

ポストスクリプト

こんにちは、ＢａｋａＦｉｒｅです。今日も今日とて修羅場の中この文章を書いておりますがいかがお過ごしでしょうか。実に久方ぶりにあとがきにあたる文を書く機会を賜りましたので、久方ぶりにこのテンションでやっていこうと思います。うぴょー、あらゆる原稿やスケジュールがやばすぎるぜぇーっ！　うごげがごぎがごーん！

実際「コンペティション総括」の項目でお詫びした点もそうですが『桜降る代に決闘を』の発売後は昔に輪をかけて忙しさが増し、本質的に一人で物事を進めていくことへの限界を日々感じています。今の時点で考えている一連の流れまではこのまま頑張るとして、さらに未来ではより今の自分に適した形での作家活動に転じていきたいと強く感じています。

そうそう、そんな一連の計画としてお伝えするとすれば、気づけばなんだかんだ言ってあと１年半ほどでＢａｋａＦｉｒｅ　Ｐａｒｔｙも１０周年です。なんかやりますのでご期待くださいませ。うひひ。

（2020/02/12 BakaFire 自宅にて）